1993年5月28日発行（毎月第2第4金曜日発行） 第1巻第8号通巻8号

SFC版マダラ2 記念企画開始

GW合併スーパー大攻略号

電撃スーパーファミコン

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

世界に100個の限定版
メタリックコントローラ
プレゼント!!

完全保存版・マップ&データ
GWスーパー大攻略
- ドラゴンボールZ
- キャプテン翼Ⅳ
- スーパーボンバーマン
- エルナード
- 伝説のオウガバトル
- ザ・グレイトバトルⅢ
- スターフォックス
- ファイナルファンタジーⅤ

続報!! ストリートファイターⅡターボ

付録 ついに登場
ファイナルファイト2完全攻略
カプコンパワーブック1
ブレスオブファイア
カプコンゲーム図鑑

No.8
5月14日・28日合併号
定価490円

© 1993 TONG KING SHOW

BPS
BULLET-PROOF SOFTWARE

大好評再発売中!!

SUPER TETRIS +BOMBLISS

スーパーテトリス2+

スーパーテトリス2+ボンブリス

価格 8,500円(税別)(8メガバッテリーバックアップ付)

TETRIS™ AND © 1987. TETRIS 2™+BOMBLISS™ AND © 1991・1992. V/O ELECTRONORGTECHNICA("ELORG") ALL RIGHTS RESERVED. TETRIS LICENSED TO NINTENDO AND SUBLICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE. TETRIS ORIGINAL CONCEPT. DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAJITNOV. BOMBLISS ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN BY SEDIC.

BPS ㊙情報局

そろそろ応募が集まり始め、なかなかすごい点数が来ていますよ。現在のトップ(4/6現在)は大分県の水田考信君です。次が奥村和久君、それぞれ800点700点をクリアしています。次のグループが鈴木君、柴田君、前田君かな。君たちの実力があれば800点への壁ももうすぐだ､頑張れ。それから女性で大健闘の和恵さん、姉妹でも挑戦願います。これ以下の人は今回は残念でした。最後になりますが、ハイスコアの応募は会社宛にお願いします。さらなる応募お待ちしています。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
日本の文化、囲碁ファンに贈る。
ーボンブリス
2
TM
スーパーファミコン初の対局囲碁ソフト
日本棋院推薦
対局
ゴライアス
囲碁
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応
5月14日㈮発売予定 価格14,800円(税別)
TAIKYOKU-IGO ©1985 by BULLET-PROOF SOFTWARE, INC. GOLIATH ©1988, 1991, 1993 by MARK BOON.
GOLIATH LICENSED to BULLET-PROOF SOFTWARE, INC.
©1989, 1990, 1991, 1993 by BULLET-PROOF SOFTWARE, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
BPS
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

20 ハドソンの成人式。 Human Hudson

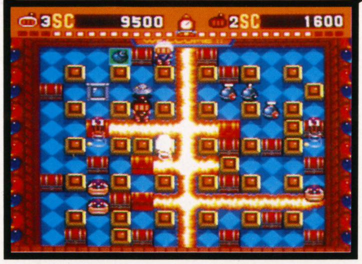
ストーリー形式のNORMAL GAME

ボンバーマン達が平和に暮らしていたピースタウンが悪の権力者カラット・ダイヤモンドに突如おそわれた！それに立ち向かう我らが白ボンバーマンと黒ボンバーマン。2人で力をあわせて敵のロボット軍団をやっつけろ!!

ダイヤモンドを倒すため、6つのステージをクリアしよう！

各ステージの最後にはボスキャラが登場！爆弾で破壊しろ！

2人同時プレイ可能!!



今度のボンバーマンは2人同時プレイで大暴れできるぞ！連係プレイでこわいものなし！

最大4人まで対戦できるBATTLE GAME

1〜4人まで、好きな人数で遊べる対戦型のBATTLE MODEだ！みんなでワイワイやるもよし。コンピュータを相手に腕を磨くもよし。いいことずくめの㊕モードだ！さらに12種類の多彩なステージが用意されてキミのプレイをさらにあつくする！

最大4人まで遊べる対戦モード。参加人数を自由に選べるのでコンピュータともサシで勝負できる。

友達集めてワイワイガヤガヤ。勝負に熱くなりすぎてケンカなんかしないように、とにかくみんなで楽しんでネ。

勝利を目指せ!!

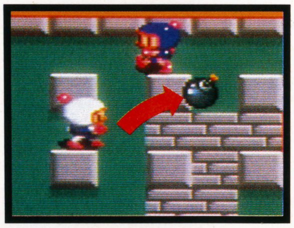
苦闘の末やっともぎ取った勝利に感激の瞬間。でも喜びすぎはよくないよ。

勝利の証にトロフィーの授与。何勝制かは1〜5勝まで自由に設定できる。

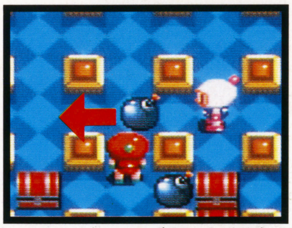
見よ！君の勝利を祝してボンバーマンがビクトリーウエイブをしてくれるゾ！

スーパーアイテムがズラリ!!

フルファイヤーは取るといきなりこんな状態の超ド級アイテムだ！



たとえブロックがジャマしていてもボムプッシュであっちへポイして攻撃だ！



遠くの敵はこのボムキックで、置いた爆弾を蹴っとばして攻撃しよう。

※ゲーム画面は開発中のものです。

これさえ揃えばバトルは万全。

SUPER Famicom専用

SUPER JOY CARD

スーパージョイカード

A・B、X・Yボタンを選んで自由に連射の設定ができる、シューティングゲーム攻略の切札となるスグレものだ。

好評発売中!!

希望小売価格2,480円(税別)

任天堂標準仕様

SUPER MULTITAP

スーパーマルチタップ

「スーパーボンバーマン」の対戦プレイでも大活躍。スーパーファミコン本体に接続するだけで最大5人までの対戦・同時プレイを可能にするマルチタップ。

好評発売中!!

希望小売価格2,980円(税別)

任天堂標準仕様

興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。

テレホンPCランド

■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900

4月28日発売
希望小売価格7,800円(税別)
SUPER Famicom は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーファミ見参!!
スーパーファミコン初の
4人同時アクションプレイゲームだ!!
SUPER BOMBER MAN
スーパーボンバーマン
SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応
©1993 HUDSON SOFT
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

電撃スーパーファミコン

CONTENTS

[第8号(合併号)目次]
(1993年 5 月28日発行)

COVER
イラスト/佐々木 晃(TONG KING SHOW)
デザイン/関野邦章(12 to 12)
タイトル/高木和雄
製版/松木 繁(大日本印刷)

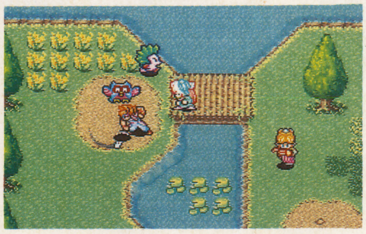
SPECIAL
続報!
ストIIターボ …18
開発中の画面写真&12人のキャラクターイメージイラストを入手!!

特集
電撃攻略MAP & DATA …29
ドラゴンボールZ 超武闘伝 …30
キャプテン翼IV プロのライバルたち …36
スーパーボンバーマン …40
エルナード …44
伝説のオウガバトル …48
ザ・グレイトバトルIII …52
スターフォックス …56
ファイナルファンタジーV …62

付録
ファイナルファイト2大攻略!! 人気爆発のCAPCOMに2号連続で迫る
カプコンパワーブック1

HIGH VOLTAGE GAMES

スーパーファミリーテニス……168
ドラゴンクエストI・II……170
聖剣伝説2……172



NEW GAME FLASH

シルヴァ・サーガ2……158
大仁田 厚 FMW……160
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II 162
ワールドヒーローズ……164
餓狼伝説2……165
らんま½ 朱猫団的秘宝／他……166
スーパー競走馬 風のシルフィード／他 167

ウラワザEX……134
電撃クリニックEX スペシャリティー……138

電撃グランプリ 第3戦……155
F-1 GRAND PRIX PART II

参加読者RPG
聖獣魔伝 ビースト&ブレイド BEASTS & BLADES……85

COMICS
聖痕のジョカ……69
魍魎戦記マダラ3 MADARA 赤 LASA 摩陀羅……101

まだら学園 新企画……117
SFC版、PC版、ラジオドラマ、コミックなど、あらゆるMADARA情報ギッシリの盛りだくさん企画。ただいま開校！
コミックまだら学園……117
ラジオドラマダイジェスト……118
SFC版読者コーナー……119
大江戸伐沙羅伝……120

ビショップ小峯のオレ的に言えば……26
D-SCOPE……16
ソフトランキング15……20
新作チェッカー……24
新作発売リスト……178
電撃少年団……121
D-ACCESS……145
チョコボ日記……146
スライム王国……148
カプコンファンギルド……150
ボルトチケット……151

プレゼント&当選者発表……68
次号予告……180

GAME INDEX 50音順

エルナード……44
大仁田 厚 FMW……160
KABUKI ROCKS……167
餓狼伝説2 新たなる闘い……165
キャプテン翼IV プロのライバルたち……36
サラブレッド ブリーダー……167
ザ・グレイトバトルIII……52
シルヴァ・サーガ2……158
ジョイメカファイト（FC）……166
スターフォックス……56
ストリートファイターIIターボ……18
スーパー競走馬 風のシルフィード……167
スーパーダンクスター……24
スーパーファミリーテニス……168
スーパーボンバーマン……25, 40
聖剣伝説2……172
戦国伝承……166
対局囲碁ゴライアス……25
伝説のオウガバトル……48
ドラゴンクエストI・II……170
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II……162
ドラゴンボールZ 超武闘伝……30
バーコードバトラー戦記……25
パティームーン……167
ファイナルファンタジーV……62, 146
MADARA2……119
ランセイバー……12
らんま½ 朱猫団的秘宝……166
龍騎兵団ダンザルブ……24
ワールドヒーローズ……164

本誌中の略号・記号の見方

RPG……ロールプレイング
A・RPG……アクション・ロールプレイング
S・RPG……シミュレーション・ロールプレイング
ACT……アクション
SLG……シミュレーション
STG……シューティング
AVG……アドベンチャー
RCG……レース
SPG……スポーツ
PZG……パズル
ETC……その他
B……バッテリーバックアップ
P……パスワード
M……マウス対応

8 ホリ電機ソフト発売記念 他では絶対手に入らないメタリックコントローラを100個プレゼント 新企画クイズ

電撃クイズ&プレゼント
ホリ電機SFCソフト発売記念

世界中さがしても売ってない

電撃スペシャル
100個限定
メタリックバージョン

ファイティングコマンダープレゼント 100名

もちろん電撃ロゴマーク入り

周辺機器でおなじみのホリ電機がついにゲームソフトを発売！　今回はそれを記念して特製コントローラプレゼント付き○×クイズだ

HORI ファイティングコマンダーの特長

今回のクイズの賞品は、ホリ電機が電撃読者のために特別に作ってくれた『ファイティングコマンダー・メタリックバージョン(写真下)』。世界中にたった100個しかないという超貴重品だ。コントローラ自体の性能は、市販されている6つボタンが人気の黒い『ファイティング・コマンダー(写真上)』と同じ。だから信頼性も抜群。お客様用に市販の黒、オーナーのキミは限定版の銀で対戦なんて、こりゃおしゃれ。クイズに答えて絶対もらおう。

- 格闘ゲームに最適のボタン配置
- 2段階に設定できるスロー機能
- 各ボタンに24発の連射機能搭載
- 押さずに連射のホールド機能
- 高級感あふれる色とデザイン

市販版価格：2,680円(銀は非売品)
対応機種：スーパーファミコン専用
発売元：ホリ電機株式会社

BLACK

市販の通常バージョン

SILVER

限定メタリックバージョン

メタリックコマンダー争奪クイズ

SFC○×クエスト

ゲームの進め方

①下の3人の中から好きなキャラを選んでゲーム開始。
②選んだキャラの第1問を読んで○か×かをチェック。(問題はすべてスーパーファミコン版です)。
③答えが○ならマップ上を2マス、×なら1マス進む。
④止まったマス目に応じて(下の各マス目のポイントの変化の仕方を見てね)、キャラのデータを変更。
⑤以後同様にして第2問、3問と順に答えながら(何コマ進んでも問題は順番に答えていく)○×に従ってマップ上を進み、その都度データを変更していく。
⑥ボスのマスに止まったら自分のキャラの問題に答えることを一時中断し、そのボスの出す問題に答える。
⑦答えが○ならキャラの攻撃力の数値分(アイテムによって変化するので注意)のダメージを与えられる。
⑧×なら自分のキャラのライフポイントを1減らす。
⑨ボスの問題に順に答えていき、ボスのライフが先に0になれば勝ち。ボスを倒したということになる。
⑩自分のキャラのライフが先に0になってしまったらゲームオーバー。別のキャラを選んで再挑戦しよう。
⑪ボスを倒せたら、そのボスのマスからゲーム再開。⑥で中断した自分のキャラの問題に戻り、その答えに従ってそこからゲームを続行する。
⑫最後のボスまでたどり着いて、みごと倒せたらゲームクリア。12ページの応募方法を読んで送ってね。

[各マス目ごとのポイントの変化]

①トラップ、モンスター：ここに止まると、ライフがマス目の表示分減少。ただしカルツだけはトラップによるダメージは受けない。
②回復キット：ライフが5ポイント回復(ただし、最大でもそのキャラの初期値までしか回復できない)。
③アイテム：キャラの攻撃力がアップ。1つ取ると2倍、2つで4倍、3つで6倍にアップする。
④ポイント：マス目の表示分得点が加算される。

[ランセイバー 7月8日発売]

「ファイティングコマンダー」の発売元、ホリ電機のSFC第1弾ソフトは、操作性抜群の2プレイヤーアクションゲーム『ランセイバー』。

勝利の栄光を手にするのは誰だ?!

～初期攻撃力は全員1～

アイスセイバー、シェナ

ライフ初期値は10。ライフが0になっても1回だけ全回復できる(攻撃力はそのまま)。

サンダーセイバー アロン

耐久性に優れている。ライフ初期値は15ポイントと、他の2人よりも優れている。

フレアセイバー カルツ

ライフ初期値は10。トラップによるダメージは受けない。(モンスターのダメージは受ける)

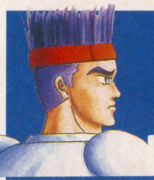
選べるキャラは左の3人。彼らはACTゲーム『ランセイバー』で活躍するキャラクターたちだ。

しかし今回のクイズゲームの基本はあくまでも○×クイズ。もちろん誰が勝ったのかはもう決まっている。どんなにキャラに思い入れがあっても、キミの力ではどうにもならない。ルールに従って、正解を出し、彼らの中の勝者を見つけ出してくれ。問題は各20問。全部解くとちょうど最後のマスにたどりつくはずだから、問題が足りなくなったりあまる時はどこかで間違えているはずだぞ。

MAPと問題は次のページ

メタリックコマンダー争奪クイズ

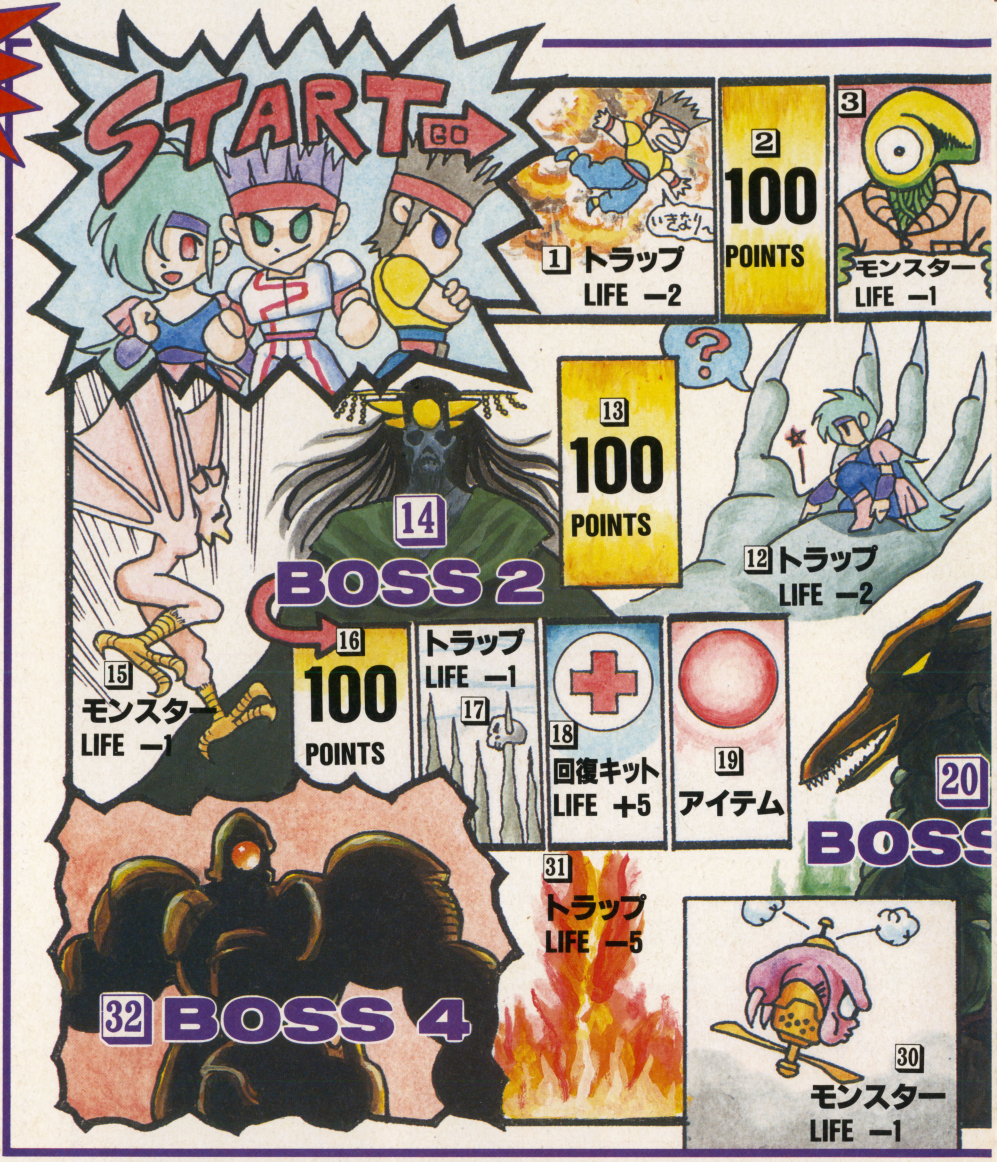
SFC○×クエスト



サンダーセイバー アロン

LIFE:15 攻撃力:1

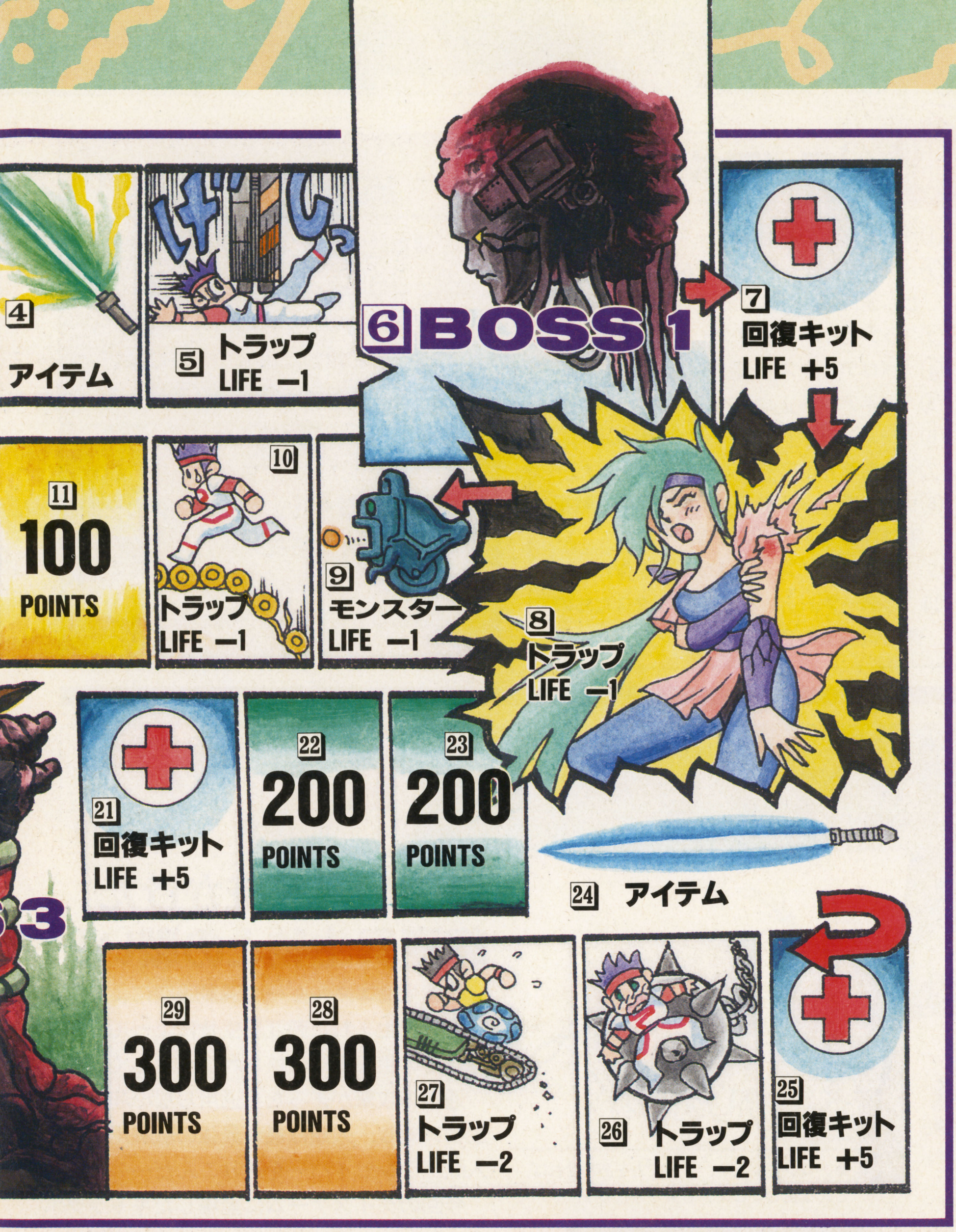
①「DQⅤ」。ビアンカは主人公より年上だ。
②昇龍拳はリュウの得意技だ。
③「ポピュラス」（2ではない）は、マウス対応ソフト第1号だ。
④「キャプテン翼Ⅳ」。日向小次郎はゴールキーパーだ。
⑤「FFⅤ」。すっぴんのときはすべての武器を装備できる。
⑥「真・女神転生」。合体でしか作ることのできない悪魔がいる。
⑦「ウルトラマン」。ウルトラマンは、すべての怪獣をスペシウム光線で倒す。
⑧「パロディウス」。ツインビーはロケットパンチを使う。
⑨「FFⅣ」。ケアルの消費MPは1だ。
⑩「ロマサガ」。火の術法をおぼえると、水の術法を忘れてしまう。
⑪「スターフォックス」はスーパーFXチップを搭載している。
⑫「ゼルダ」。ハイラルの通貨単位はルピー。
⑬「イースⅢ」のヒロインの名前はリリアだ。
⑭通常の「テトリス」のブロックは7種類。
⑮「マジックソード」は2人プレイ可能。
⑯「マリオカート」。バナナの皮は前方に投げることもできる。
⑰「グラディウスⅢ」は、オプションを4つまで装備することができる。
⑱「パイロットウイングス」に登場する教官は全員男性である。
⑲「マリオペイント」は通常のコントローラでは操作できない。
⑳SFCのコントローラには、ボタンが4つついている。

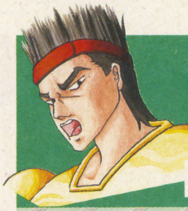


アイスセイバー シェナ

LIFE:10 攻撃力:1

①「ロマサガ」。クローディアは狼のシルベン、パンダのブラウとともに旅をする。
②「魂斗羅スピリッツ」は2人同時プレイが可能である。
③「真・女神転生」。人と悪魔は合体できない。
④SFCは1990年に発売された。
⑤「ストⅡ」をノーミスでプレイした場合、10番目の対戦相手はかならずバルログだ。
⑥「半熟英雄」の音楽を担当したのは、すぎやまこういち氏だ。
⑦「DQⅤ」。主人公はサンタローズ生まれ。
⑧「スーマリワールド」は、ルイージでもプレイできる。
⑨「FFⅣ」。ローザはセシルが好き。
⑩「スーパーファミスタ2」には大洋ホエールズが入っていない。
⑪「ゼルダ」。主人公は回転エビ固めが得意。
⑫「マリオカート」。ゼルダ姫が隠れキャラで入っている。
⑬「マリオペイント」は作曲もできる。
⑭「ストⅡ」は同キャラ対戦が可能。
⑮「DQⅤ」。戦闘中にいかづちの杖を使うと、ベギラマと同じ効果がある。
⑯「スターフォックス」。スマートボムは最大10個までキープできる。
⑰「オウガバトル」には昼夜の変化がない。
⑱ヨッシーは口から火を吐くことができる。
⑲「FFⅤ」。龍騎士になるには土のクリスタルが必要だ。
⑳「真・女神転生」はマルチエンディングだ。





フレアセイバーカルツ

LIFE:10　攻撃力:1

①「FFⅣ」。ゾンビーは火炎攻撃に弱い。
②「悪魔城ドラキュラ」。シモンの武器はムチムチした太ももだ。
③「スーマリワールド」のステージ数はちょうど100面だ。
④「キャプテン翼Ⅳ」。石崎は顔面ブロックが得意技だ。
⑤「スカイミッション」でプレイヤーが操作するのはゼロ戦だ。
⑥「DQⅤ」。100コイン用のスロットマシンで7が5つそろうと100万枚もらえる。
⑦「超魔界村」。主人公のアーサーは泳ぐことができない。
⑧「ロマサガ」。パーティーのメンバーの最大人数は6人である。
⑨「電撃SFC」は毎週金曜日発売だ。
⑩「メタルマックス2」は、戦車が主人公のRPGだ。
⑪コーディは、ナイフの名手だ。
⑫「ゼルダ」。主人公が集めるのはトライアングルだ。
⑬「真・女神転生」。メシア教の本拠地は品川にある。
⑭「オウガバトル」に出てくるタロットカードは全部で22種類。
⑮「FFⅤ」で、バッツが最初に出会う敵はかならずゴブリンだ。
⑯「シムシティ」。助役の名前はDr.マリオである。
⑰「ストⅡ」。ザンギエフ（本物）のはいているタイツは赤い。
⑱「DQⅤ」。ヘンリーはラインハットの王子様である。
⑲「FFⅣ」。エッジは手裏剣を〝装備〟することができる。
⑳「ロマサガ」。砂漠の上を歩くと、マップ上に足跡が残る。

BOSS 1 ライフポイント8

①「FFⅣ」。黒チョコボは空を飛ぶ。
②「スターフォックス」。フォックスたちに指令を出す将軍はアンドルフだ。
③波動拳はリュウだけしか使えない。
④「ゼルダ」。ビンは全部で4つある。
⑤「ロマサガ」の世界にドラゴンはいない。
⑥「エリア88」はお金で兵器を買う。
⑦SFCは象が踏んでも壊れない。
⑧「DQⅤ」。最初に仲間になるスライムの名前はかならず「スラリン」だ。
⑨「マリオカート」。加速重視のマシンに乗るのはヨッシーとピーチ姫だ。
⑩「FFⅤ」の黒魔法は全部で18種類だ。

BOSS 2 ライフポイント8

①「エアーマネジメント」は鉄道経営シミュレーションだ。
②「DQⅤ」マリアには兄がいる。
③「ストⅡ」は四天王を操作できる。
④ピーチ姫の妹はバナナ姫だ。
⑤「エフゼロ」で、選べる車は4種類。
⑥「真・女神転生」。犬のパスカルは悪魔と合体するとかならずケルベロスになる。
⑦「ヴァルケン」。主人公が乗るメカはモビルスーツだ。
⑧「ボンバザル」の主人公は猿だ。
⑨ダルシムは火を吹く。
⑩マントマリオは空を飛べる。

BOSS3と4は次のページ

BOSS ③ライフポイント10

①「メタルマックス２」は犬が仲間になる。
②「キャプテン翼Ⅳ」で、翼はブロサッカー選手になっている。
③「ＦＦＶ」のジョブの数は全部で18種類。
④「餓狼伝説」。テリーはアンディーの弟。
⑤「がんばれゴエモン」。ゴエモンと一緒に旅をする相棒はえびす様だ。
⑥「Sファミスタ２」。巨人に松井がいる。
⑦市長ハガーの娘の名前はポイズンだ。
⑧バルログの爪は折ることができる。
⑨「ロマサガ」の主人公は８人だ。
⑩「ゼルダ」。マスターソードはまよいの森にある。

BOSS ④ライフポイント10

①「ゼルダ」の舞台はヨースター島だ。
②「DQⅤ」。買ったアイテムや武器を売ると、値段は半額になってしまう。
③「ランセイバー」はクイズゲームだ。
④「パロディウス」。最終ボスはタコだ。
⑤「少年アシベ」。ゴマちゃんはラッコだ。
⑥「シムシティ」にはクッパが出る。
⑦「弟切草」はアドベンチャーゲームだ。
⑧リュウでプレイすると、１人目の対戦相手はかならずケンになる。
⑨「マリオペイント」はゲームを作れる。
⑩「スターフォックス」。フォックスたちの乗る戦闘機の名はアーウィンだ。

応募方法

見事最後のボスを倒したキャラクターの名前と、ゲームクリア時のポイントがこのクイズの答えです。

答えのわかった人はハガキに解答と住所・氏名・年令・電話番号を明記し、左下の応募券を貼って、編集部（➡P180）『ランセイバー係』まで送ってください。正解者の中から抽選で100名に特製ファイティング・コマンダーをプレゼントします。

［締切り］５月21日［発表］第10号

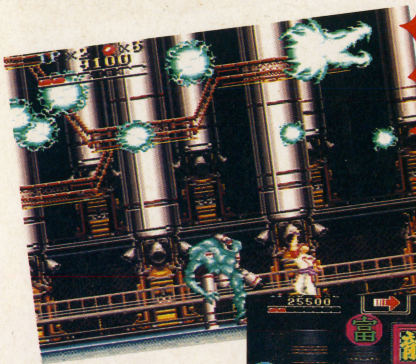
7月発売 ランセイバー

SFC	7月8日発売		
	ACT	8M	—
	ホリ電機		8,500円

⬆アロンとシェナ、２人で力をあわせれば、どんな苦しいピンチも乗りきれる！

⬅デカくて、カタくて、ブキミなボスキャラが続々と出てくる。

うなる必殺技


⬆アロンの必殺技フェイロンサンダーが敵を蹴散らす。

➡東洋のステージ。ここにも超変異生物の侵略の手が。

地球の未来をかけた超変異生物との戦い！

宇宙生命エネルギーの過剰吸収による突然変異で生まれた超変異生物によって、地球はその生態系を破壊されようとしていた。

通常の攻撃がまったく通用しない超変異生物に対し、人類は最新最強の戦闘用人造人間、ランセイバーを送りこんだ……。

今回のクイズゲームに登場したキャラクターたちは、実はこのゲームの中で活躍する人造人間たちだったのだ。しかも３人のうちカルツは本来は味方でありながら、敵の生物に寄生されてしまったため、残る２人の最も手ごわい敵として登場する。

彼らが大活躍する、ホリ電機のSFCソフト第１弾『ランセイバー』は、主人公のアクロバチックな動きと派手な演出が魅力のバトルアクションゲーム。コントローラなどの周辺機器を手がけてきたメーカーだけに、操作性には特に気を遣っているため、グロテスクな超変異生物軍団を相手に、ハイレベルなアクションが存分に楽しめる。アロンとシェナに分かれての２人同時プレイも可能なので、友達と協力しながら遊べばおもしろさ倍増だ。

⑧
応募券
ランセイバー

●賞品提供／ホリ電機　●雑誌公正競争規約の定めにより、このプレゼントに当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

SUPER Famicom®
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
RUN SABER
地球再興の希望を背負い、
ランセイバーが今立ち上がる!!
西暦2998年…。
「地球再生計画」実行から1千年の歳月が立った今、地球は野心家ブラフォードの手によって超変異生物の蔓延する地と化していた。この危機を救うため開発された戦闘用人造人間「ランセイバー」。運命は今、2体のランセイバーに託された…。
●マルチスクロール アクションゲーム
●'93年7月上旬発売予定
●予定価格8,500円(税別)
ランセイバー
▲稲妻剣、スライディング攻撃、オーラアタック、必殺技など攻撃方法も多彩だ！
2人同時プレイ可能!!
奇妙な敵キャラやトラップがいっぱい!!
▲様々な地形から個性豊かな敵キャラが続々登場! 至る所にトラップが隠されているぞ!
ホリ電機第一弾ソフト!
HORI
ホリ電機株式会社
本社:横浜市緑区佐江戸町640
電話:045-933-9611(代)
スーパーホリコマンダー

J.R.R. TOLKIEN'S THE LORD OF THE RINGS™, VOL.1. PUBLISHED UNDER LICENSE FROM INTERPLAY PRODUCTIONS™, INC.
WITH THE COOPERATION OF THE J.R.R. TOLKIEN ESTATE AND THEIR PUBLISHERS, GEORGE ALLEN & UNWIN LTD.
THE PLOT OF THE LORD OF THE RINGS, THE CHARACTERS OF THE HOBBITS, AND THE OTHER CHARACTERS FROM THE LORD OF THE RINGS ARE © GEORGE ALLEN & UNWIN LTD. © 1966, 1974, 1979, 1981. PROGRAM © 1990, 1993 INTERPLAY PRODUCTIONS, INC.
LORD OF THE RINGS IS A TRADEMARK OF THE J.R.R. TOLKIEN ESTATE. INTERPLAY PRODUCTIONS IS A TRADEMARK OF INTERPLAY PRODUCTIONS, INC.
BOTH ARE USED WITH PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED. © 1993 G. AMUSEMENTS CO.,LTD. UNDER LICENCED BY INTERPLAY PRODUCTIONS, INC.

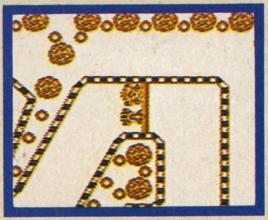
Nintendo GAME BOY

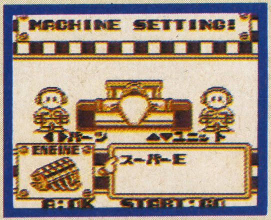
AGURI SUZUKI F-1 SUPER DRIVING

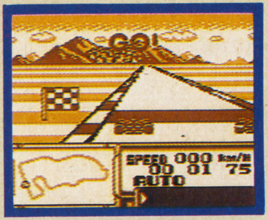
鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

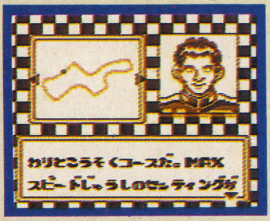
©1993 G. AMUSEMENTS CO.,LTD. ©1993 A. company co.,ltd.

鈴木亜久里選手が、ドライビング・テクニックをアドバイスしてくれる本格派F-1ゲームが、ゲームボーイ版になって登場！　プレイモードは、見下ろし型のカートモードと、3DタイプのF-1モードの2種類。もちろんどちらも臨場感タップリ。なんと、選んだ相手とバトルもできるのだ！　コース、マシン、パーツ等、細かい設定もOK。テクニックを磨いて、きみも亜久里選手に挑戦だ！









5月28日発売
定価3,900円
(税込)

株式会社ジー・アミューズメンツ
〒152 東京都目黒区鷹番3-6-8

LOZC(ロジーク)はジー・アミューズメンツの商標です。
スーパーファミコン・ゲームボーイは任天堂の商標です。

D-SCOPE

DENGEKIスコープ

ゲーム用語の裏知識

SFCだって、中身はしっかりコンピュータ。だから、このページで扱う用語もけっこう難しくなってしまう。しかし難解用語の意味を全部覚えても、ハードの機能を完全理解できるわけじゃない。難解用語って、けっきょく何を意味するための言葉なのか。それを知れば、ニュースの裏が見えてくるのだ！

⬆『ハイパープラネット四季』(ダットジャパン、マーティ用)。

業界いまどきの気になる用語辞典 ゲーム用語の裏のニュースを読め!

あ

【インタラクティブ・ドラマ】 CD-ROMソフトで期待される新ジャンル。映画のような視点でゲームが展開し、プレイヤーが事件を解決などする双方向ドラマ。IBM-PC用の『セブンス・ゲスト』が今注目されている作品。このゲームのSFC化の権利は、すでに任天堂が持っているようだ。

【衛星放送】 任天堂の正式発表もあり、現実味を増す未来のシステム構想。衛星放送を使い、多人数でのゲーム大会や情報収集が可能。任天堂は、エニックスやスクウェアに協力を要請するとのことだが、ゲームソフトのダウンロードは、現実的に難しい。どんなサービスが提供されるかを今後注目。

か

【教育ソフト】 2月に発売された、富士通「マーティ」でも教育ソフトに力が入れられていた。学校でのパソコン導入もあり、今後ゲームハードを〝教育〟に利用する方向性は、ハード普及の鍵になるのか。

【GAME GENIE】 アメリカのスーパーNES用ソフトに使うアダプタで、いろんなコマンドを入力して無敵状態にしちゃったりする任天堂未公認グッズ。しかしこれが、アメリカで裁判に勝利。例えばスーパーNESの『ストII』で、空中で波動拳が出せたりする。日本進出は？

⬆アメリカで発売されている『GAME GENIE』。これをスーパーNESに接続すると…。

さ

【CD-ROM】「ロムカートリッジは大量生産と価格に問題あり、これからはコレ」と言われ続けてもう3年。しかし、現行機でもいろんな問題点が。　→転送速度、RISK

【3Dゴーグル】 赤青メガネの飛び出す感覚ではなく、ゴーグル内の左右の眼それぞれに小型モニターを置くスタイルが今後の流行りみたい。ソニーがその試作版を発表した。任天堂でも開発をしているみたい。

た

【DSP】 ソフト内に、もう1つ高性能CPUを積んでしまうようなもの。任天堂の「スーパーFX」やセタの「SCII」が有名。画面表示能力や演算能力アップなど、それぞれに特長あり。SFCのハードパワーが限界に達したということなのかな。

【転送速度】 大容量が自慢のCD-ROMだが、そのデータを扱いこなすCPUパワーがなければ、問題。今後、CD-ROMの機能情報が発表されたときには、この数字に注目したい。バイアスという項目で記されることも。

はみだし追記

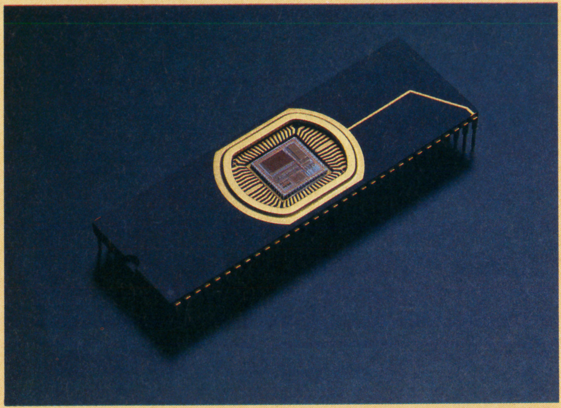
【CDソフト】 ハードがCD-ROMになるとソフト価格が安くなる。なんて声があるが、あんまり楽観的にもなれないかも。リアルな映像も要求されるCD-ROMソフトでは、それだけ開発コストもアップ。ソフト製造費が安くなっても、大作ゲームを望むなら価格は据え置き？　ライセンサーに払うロイヤリティもあるしね。

【ジャガー】「リンクス」が話題を呼んだアタリが開発しているという噂の新ハード。「64ビット？」との声もあるが、細部のスペックなど詳細は不明。

最新ニュース満載！ゲームファン必見の情報ページ

●DSPあれこれ

SFCで登場しているDSPは、本体のCPUパワーを補うために、ソフト側に搭載される。とはいえ補助的な機能ではなくて、高性能CPUをもう１個積んでいるようなものなのだ。最近話題だったのは、画面表示能力をアップさせる「スーパーFX」。任天堂の第２弾ソフトが注目される。しかしDSPはこれだけではなくて、セタが開発した「SCⅡ」（右写真。こちらは主に演算能力をアップさせるために使う）も登場。さらに任天堂製「DSP１」と呼ばれるチップもある。これは『スーパーマリオカート』に搭載されたもの。汎用化も進んでいて、夏にはサードパーティからも「DSP１」搭載ソフトが登場（アスミックの『スーパーエアダイバー』）。SFCのスペックに限界が…、なんて見方もあるけど、DSPのパワーで新しいゲーム表現もできるようになったのだ。新感覚のゲームの出現をもっと期待したいね。

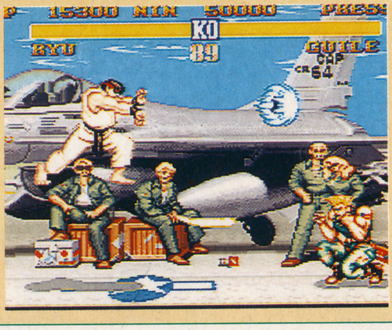


●ニューモデル続々登場

外部スロットを部分的に省略するなどして、21,000円から12,800円に価格も引き下げられたメガドライブ2。しかし性能は同じ。メガCD2は29,800円になった。右の写真は、メガドライブ2とメガCD2をセットアップした状態。一足先に発売されたPCエンジンのDUOも、39,800円に。

●GAME GENIEで変身

スーパーNESソフトに使うと、空中で波動拳が撃てたりするって、これホント！　スーパーNESの『ストⅡ』を接続した状態で、「C4A4－6767」や「DD61－6DA9」とコマンドを入力すると、ゲーム内容をちょっと変更できるのだ。他のゲームでも無敵状態にしたりできる。



【動画再生能力】 CD-ROMでは基本的に70分程の動画を再生することが可能。これを活かした新しいゲームジャンルが期待される。そこで映像資産を持つ映画会社が、CD-ROM時代に注目されるわけ。ひとつの例が、「３DO」に参入したタイムワーナー社だ。

な

【ニューモデル】 PCエンジンとメガドライブで、たて続けにニューモデルが発表された。機能面のマイナーチェンジと同時に、価格引き下げが話題。けれど市場価格は大きく値下げにはなっていないみたい。差が出てくるのは、もう少し経ってからかな。

は・ま

【ポリゴン】『スターフォックス』の次の任天堂ソフトも気になるところだし、メガドライブでもポリゴンゲームが登場。ポリゴンならではのドライブ感覚を、もっと楽しみたいね。開発が中断されたプレイステーション用ポリゴンゲームが、流れ流れてSFCソフトとして登場するという噂もあるぞ。

【モーフィング】 例えば〝犬〟から〝人間〟へと、最初と最後の姿を計算してつなぎ、流れるように変身させる技。ハドソンが開発した32ビットチップではこの機能を実現。

ら

【RAM容量】 CD-ROMハードでは、540メガというソフトデータを、１回ハード内に落としてから処理に移る。そのハード内に落とせるデータの量がRAM容量。この量が少ないと、ゲーム中に何度もCDへアクセスすることになり、テンポ悪し。

【RISK】「３DO」や「SFC・CD-ROMアダプタ」に搭載されるCPUの種類。今までのSFCなどには、CISKと呼ばれるチップが搭載されていた。RISKは、プログラム技術に負担をかける分、高速処理が可能。大容量データを扱うCD-ROMには、今後必需品となるCPUかも。

はみだし追記

【ネットワーク】 格闘ゲームなど対戦型ゲームが人気の中、さらなる多人数プレイを可能にするのが、電話回線を使ったネットワーク・システム。ファミコンでも株式トレーディングなどで実用化されているが、まだゲームを楽しめる意味では完成されていない。任天堂が発表した「ゲーム作成用パソコン」構想では、野村総研との技術提携でネットワーク化も計画されているが、未来のゲーム・ネットワーク・システムの布石となるか。

【マルチメディア】 未来マシンを象徴する、しかし意味のはっきりしない言葉。

超ド級の対戦アクション!!

STREET FIGHTER II TURBO

ストリートファイターII ターボ

約1年にわたる長き沈黙を破り、ついに『ストII』の続編がやって来た！　これは、四天王が使えるうえ、新必殺技も加わっており、ファンにはこたえられないものになっている!!

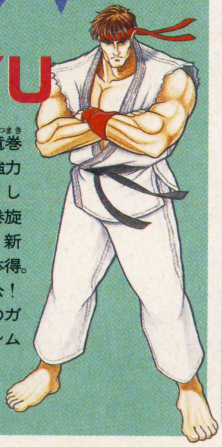
SFC		
夏発売予定		
ACT	容量未定	――
カプコン		価格未定

華麗なる空中スピニングバードキック!!

⬆背景や各キャラのカラーも新しくなって、ハイスピードの戦いが展開！　しかも新必殺技まで出せる。春麗（チュンリー）の空中スピニングバードキックは、高い位置で繰り出せるのだ。リュウの服も水色になっているぞ。

あの8人もパワーアップして帰ってくる!!

RYU



波動拳（はどうけん）と竜巻旋風脚（たつまきせんぷうきゃく）が超強力になった！　しかも空中竜巻旋風脚という、新必殺技まで体得。さすが主人公！　これで、あのガイルやダルシムも怖くなくなった!?

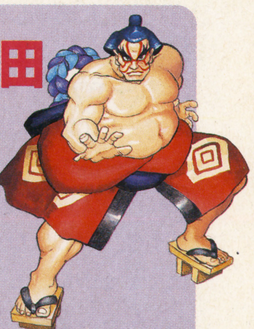
KEN

ケンの昇龍拳（しょうりゅうけん）はスキがほとんどなく、恐怖の技へと変貌（へんぼう）した。竜巻旋風脚も高速になり、リュウのように空中で出すことも可能になった。そう、『ダッシュターボ』では、リュウとケンは技の性質など、まったく違うキャラクターになっているのだ！

春麗

波動拳やソニックに苦しめられていた春麗（チュンリー）は、波動拳に似た気孔拳（きこうけん）の登場により、戦術が多様化。接近戦も、背中蹴りや蹴り逃げまで可能になり、より使いやすくなった。空中スピニングバードキックは、奇襲や脱出など、幅広く使えるぞ！

E・本田



百裂張り手の最中、移動が可能になったのは大きい。スーパー頭突きもブランカのローリング並に高速化。さらに、スーパー百貫（ひゃっかん）という新必殺技も体得。これはボディプレスから百貫落としするという、ハチャメチャな技だ。驚異のどすこいパワーも健在！

 ©CAPCOM 1993 ※画面写真は開発中のものです。

よりハイスピードになった戦いを制する

『ストIIターボ』に関して現在わかっていることは、①12人のキャラクターのスピードがアップしている②新しい必殺技が加わっている③四天王が使える。以上である。①については、ゲームスピードの高速化でゲームのテンポが軽快になり、戦いが緊迫することは間違いないだろう。②の新必殺技について春麗の空中スピニングバードキック、リュウの空中竜巻旋風脚が判明した。ここで紹介している8人の技や特徴は業務用『ストIIダッシュターボ』のもの。SFC版は、はたしていくつ新しい必殺技が加わるのだろうか？

←背景はバイソンのステージ。前作とどこが変わったかわかるかな？ ケンの竜巻旋風脚は、高速になったうえ、ジャンプしてからでも繰り出せるのだ！

新必殺技、空中竜巻旋風脚が炸裂!

もちろん四天王も選べる!

バルログ

春麗（チュンリー）以上の驚異的なスピードとリーチの長さがウリ。遠い間合いから、鉄のツメで斬り裂くことが可能だ。

バイソン

パワーだけならザンギエフや本田以上。「ダッシュターボ」で使えた、鬼みたいな連続攻撃も、SFC版で使えるといいな。

ベガ

最強の悪の帝王。『ストIIダッシュ』ではサイコ投げやダブルニーハメで、好き放題やってたけど、SFC版ではどうなるか？

サガット

ムエタイの王サガットは、なんと言ってもタイガーアッパーカット。あの強烈な技が自分で出せるなんて！

はたしてSFC版はどうなるのか？

現在のところ、カプコンからは『ストリートファイターIIターボ』が夏に発売！ という発表だけで、詳しい容量や値段、正式な発売日もわかっていない。はたして、ゲーム容量はどれくらいになるのだろう。PCエンジン版『ストIIダッシュ』が20メガなので、SFC版はこれ以上では……？ また、裏ワザやコンフィグで、ゲームスピードを変化させるモードなんかもついているとウレシイよね。

ブランカ

新必殺技、バーチカルローリングは、なんとナナメ上にローリングアタックするという荒技。ブランカは攻撃力や防御力、技のスピードなど基本性能もパワーアップしている。ナメてかかると痛い目に合うぞ！

ザンギエフ

体力、防御力がムチャクチャアップ。殴っても蹴っても倒れないタフマンになった。しかも新必殺技は、高速化＋足もとが無敵になったダブルラリアット。これで最弱キャラなんて言わせない！

ダルシム

ヨガの神秘はついにダルシムをテレポートさせるまでに至った。変則的にドリル攻撃できるため、ダルシムのくせに妙に素早い！

ガイル

攻撃力がやや落ちたものの、やっぱりガイルは強いのだ。長いリーチ、ソニックブーム、完璧な対空技サマーソルト。新必殺技はないものの、やっぱり最強キャラはガイルか、という声も多い。まぁ8人のキャラクターの中で、唯一弱くなってはいるのだが。

SOFT RANKING
ソフトランキング

SUPER FAMICOM 売り上げBEST 15

前評判も高かった『ドラゴンボールZ　超武闘伝』が当然のごとくトップを獲得。『スターフォックス』は早くもトップ戦線から離れ、2位は『オウガバトル』という結果になった。この他では3位、5位に新作がランキングされ、あいかわらず元気のいいチャートになっている。今後の動きも楽しみ。

1 ドラゴンボールZ 超武闘伝　83,560

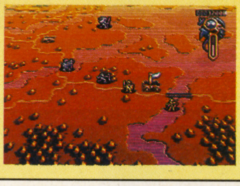
バンダイ	
3月20日発売	
¥9,800	ACT
前回—	初登場

格闘アクション・ゲームとして生まれ変わった『ドラゴンボールZ』。人気シリーズが人気ジャンルと組めばこわいものなし！　堂々の1位だ。

2 伝説のオウガバトル　45,112

クエスト	
3月12日発売	
¥9,600	S・RPG
前回1位	登場2回

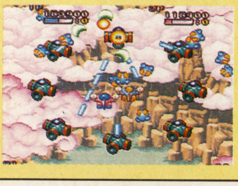
強力な新作の登場と品薄がたたって2位にダウン。しかし細かく作り込まれた作品だけに、今後もマニアを中心にヒットを続けそう。



3 ポップン ツインビー　28,779

コナミ	
3月26日発売	
¥8,900	STG
前回—	初登場

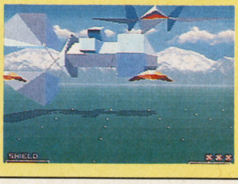
ヒットシリーズの最新作がSFCに登場。ネームバリューの確かさも手伝って、いきなり3位に食い込む健闘ぶり。このまま上位に残れるか注目。



4 スターフォックス　25,482

任天堂	
2月21日発売	
¥9,800(込)	STG
前回2位	登場3回

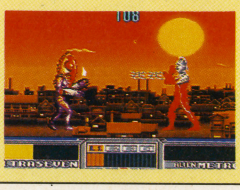
品薄は解消されたが、順位はダウン。任天堂のSFC新作にしては、異例の低迷ぶりだ。完成度は高いが、購買層が限られるのがネック？



5 ウルトラセブン　21,851

バンダイ	
3月26日発売	
¥8,800	ACT
前回—	初登場

前作『ウルトラマン』のノリを踏襲（とうしゅう）しているだけあって、ノスタルジーを求める大人ファンにも受け入れられた？　出足は快調だ。



順位	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル	価格	前回	登場	本数
6	ストリートファイターII	カプコン	'92年6月発売	ACT	¥9,800	前回5位	登場6回	19,883
7	ファイナルファンタジーV	スクウェア	'92年12月発売	RPG	¥9,800	前回4位	登場7回	15,398
8	ミッキーのマジカルアドベンチャー	カプコン	'92年11月発売	ACT	¥8,500	前回—	登場5回	15,009
9	NBAプロバスケットボール	EAビクター	2月26日発売	SPG	¥8,900	前回—	登場2回	13,998
10	F-1 GRAND PRIX PART II	ビデオシステム	2月26日発売	RCG	¥9,800	前回10位	登場3回	10,008
11	バットマンリターンズ	コナミ	2月26日発売	ACT	¥8,800	前回7位	登場2回	8,256
12	スーパーファミスタ2	ナムコ	3月12日発売	SPG	¥7,900	前回3位	登場2回	7,558
13	餓狼伝説	タカラ	'92年11月発売	ACT	¥9,800	前回—	登場3回	6,875
14	スーパーマリオカート	任天堂	'92年8月発売	RCG	¥8,900(込)	前回6位	登場8回	6,298
15	メタルマックス2	データイースト	3月5日発売	RPG	¥9,500	前回15位	登場2回	4,098

『ドラゴンボールZ』、『星のカービィ』がトップ！

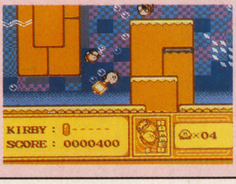
FAMICOM 売り上げBEST 10

大本命の『星のカービィ』が発売され、一気に活気づいた感のある今回のチャート。今後しばらくは『カービィ』が、ファミコンのチャートをひっぱってくれそうだ。ただし、この他のソフトは元気がない。新規ランキングは、『カジノダービー』の１本だけという状況だ。

1 星のカービィ　57,830

任天堂	
3月23日発売	
¥6,500(込)	ACT
前回―	初登場

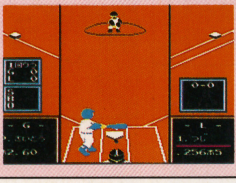
予想通りの大ヒット。ポイントも高くスーパーファミコンの上位チャート並みだ。広い層に受け入れられるゲームだけにヒットを続けそう。



2 ファミスタ'93　7,609

ナムコ	
'92年12月発売	
¥4,900	SPG
前回１位	登場６回

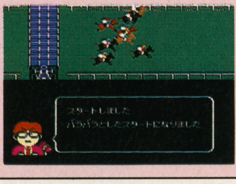
『カービィ』におされトップから後退。ポイント的にもかなり下がり、次回以降は上位からはずれる可能性も。とはいっても定番には違いない。



3 ダービースタリオン 全国版　5,782

アスキー	
'92年８月発売	
¥7,200	SLG
前回２位	登場７回

ワンランクダウンしたものの、ＧＩ開幕の波に乗って上位をキープしそう。今年もハイペースで続作をリリースしていくのだろうか？



4 スーパーマリオUSA　4,981

任天堂	'92年９月発売	ACT
¥4,900(込)	前回４位	登場８回

5 熱血格闘伝説　4,519

テクノスジャパン	'92年12月発売	ACT
¥6,500	前回５位	登場５回

6 カジノ・ダービー　3,982

ヨネザワPR21	３月19日発売	ETC
¥5,500	前回―	初登場

7 ロックマン5　3,303

カプコン	'92年12月発売	ACT
¥7,800	前回３位	登場７回

8 ヨッシーのクッキー　2,989

任天堂	'92年11月発売	PZG
¥4,900(込)	前回８位	登場７回

9 ワギャンランド3　2,487

ナムコ	'92年12月発売	ACT
¥5,800	前回９位	登場６回

10 けろけろけろっぴの大冒険2　2,109

キャラクターソフト	２月19日発売	ACT
¥5,400	前回10位	登場３回

FROM USA
USAから届くホットな情報
『スターフォックス』の人気急上昇

	ゲームタイトル(メーカー)
1	BULLS VS BLAZERS(ELECTRONIC ARTS) 日本(ＮＢＡ プロバスケットボール／２月26日発売／ＥＡビクター)
2	STREET FIGHTER2(CAPCOM USA) 日本(ストリートファイターII／'92年６月10日発売／カプコン)
3	SPIDER MAN AND THE X-MAN(LJN) 日本未発売
4	STAR FOX(Nintendo of America) 日本(スターフォックス／２月21日発売／任天堂)
5	MONOPOLY(PARKER BROS) 日本(モノポリー／３月５日発売／トミー)

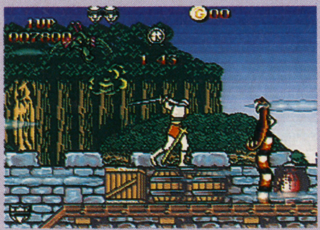
今回は『スターフォックス』と『モノポリー』が新しくランクイン。２本とも日本でも発売されているソフトだから、プレイした人も多いんじゃないかな？　でも『モノポリー』のこの人気は、さすが世界のボードゲームって感じだよね。

スーパーNES注目ソフト　DRAGON'S LAIR

DATA EAST ―データイースト―

１人の騎士が、さらわれたお姫様を助け出すために、塔の中に乗り込んでいく。待ち受けるのはさまざまなワナと恐ろしいドラゴン……。

剣やナイフを駆使して敵を倒しながらトラップだらけの塔を進む縦横スクロールＡＣＴで、主人公のリアルな動きが魅力。ちょっと難易度は高めだけど、そこがまたアメリカでは人気みたい。



●海外ソフトのお問い合わせ「メッセサンオー」に●(住所)東京都千代田区外神田３-14-８　(電話)03-3255-3443　(営業時間)10:00～19:30／年中無休

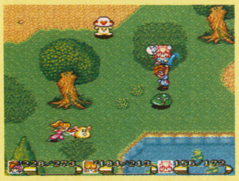
調査協力店／博品館TOYPARK、キデイランド原宿店、ヤマギワ本店、おもちゃのデンマーク、池袋東口ビックカメラ、メッセサンオー、GAME FAN MAGAZINE

夏の目玉、『聖剣伝説2』に人気集中！

SUPER FAMICOM 前評判BEST 10

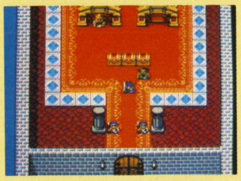
1 聖剣伝説2 65,229

スクウェア	7月発売予定	RPG
価格未定	前回1位	登場6回



2 ドラゴンクエストI・II 55,020

エニックス	発売日未定	RPG
価格未定	前回2位	登場6回



3 ファイナルファイト2 33,890

カプコン	5月発売予定	ACT
¥9,000	前回4位	登場6回

4 MOTHER2 30,991

任天堂	8月下旬発売	RPG
価格未定	前回3位	登場6回

5 ソード・ワールドSFC 21,893

T&Eソフト	8月上旬発売	RPG
¥9,800(予)	前回9位	登場4回

6 スーパーボンバーマン 17,436

ハドソン	4月28日発売	ACT
¥7,800	前回6位	登場3回

7 MADARA2 11,090

コナミ	7月発売予定	RPG
¥9,800	前回7位	登場6回

8 餓狼伝説2 8,357

タカラ	夏発売予定	ACT
価格未定	前回5位	登場2回

9 エストポリス伝記 5,987

タイトー	6月25日発売	RPG
¥8,900	前回―	初登場

10 スーパーフォーメーションサッカーII 4,423

ヒューマン	6月発売予定	SPG
¥8,500	前回―	初登場

FAMICOM 前評判BEST 5

1 マイティファイナルファイト 62,335

カプコン	6月発売予定	ACT
¥6,500	前回1位	登場3回

2 RPG人生ゲーム 35,626

タカラ	夏発売予定	RPG
¥7,800(予)	前回2位	登場6回

3 くにおくんの熱血サッカーリーグ 32,980

テクノスジャパン	4月23日発売	SPG
¥6,500	前回3位	登場6回

4 うしおととら 24,390

ユタカ・バンダイ	6月発売予定	RPG
¥7,800(予)	前回―	初登場

5 ゴリラーマン 16,387

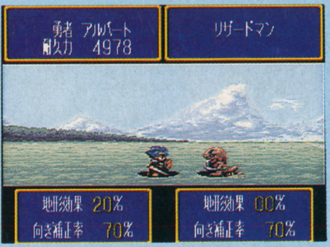
ヨネザワPR21	4月28日発売	ETC
¥6,900	前回5位	登場6回

今なら買える！ 再販情報

アルバートオデッセイ SFC

サンソフト	
¥9,600	S・RPG

3月5日に発売されたS・RPG。立体的なフィールド移動画面や拡大縮少機能を使った戦闘突入時の画面切り換えが迫力。へべれけなど、サンソフトのキャラが登場する遊び心も楽しい。5月下旬に再販になる予定だから、買えなかった人はその頃お店に。



⬅登場してくるすべてのキャラがかわいいのだ。

スーパーファミスタ2 SFC

ナムコ	
¥7,900	SPG

野球ゲームの定番中の定番。実名チーム、実名選手のデータが新しくなって、長嶋巨人も登場しているぞ。野球ゲームファンはもちろん、そうじゃない人でも遊んで楽しい1家に1本のファミリーゲームなのだ。これは4月下旬に再販が予定されている。

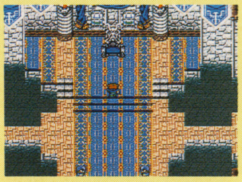
⬅これさえあれば、自分の部屋が野球のグラウンドだ。

『星のカービィ』初登場5位！

SUPER FAMICOM 読者人気BEST 10

1 ファイナルファンタジーV 91,274

スクウェア	'92年12月発売	RPG
¥9,800	前回1回	登場6回

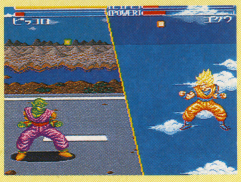


2 ドラゴンクエストV 39,812

エニックス	'92年9月発売	RPG
¥9,600	前回2位	登場6回

3 ドラゴンボールZ 超武闘伝 35,628

バンダイ	3月20日発売	ACT
¥9,800	前回—	初登場



4 ストリートファイターII 33,750

カプコン	'92年6月発売	ACT
¥9,800	前回3位	登場6回

5 伝説のオウガバトル 26,744

クエスト	3月12日発売	S・RPG
¥9,600	前回—	初登場

6 スーパーマリオカート 15,398

任天堂	'92年8月発売	RCG
¥8,900(込)	前回4位	登場6回

7 メタルマックス2 14,927

データイースト	3月5日発売	RPG
¥9,500	前回10位	登場2回

8 ファイナルファンタジーIV 14,200

スクウェア	'91年7月発売	RPG
¥8,800	前回7位	登場6回

9 スターフォックス 13,112

任天堂	2月21日発売	STG
¥9,800(込)	前回5位	登場3回

10 真・女神転生 11,205

アトラス	'92年10月発売	RPG
¥9,800	前回9位	登場6回

FAMICOM 読者人気BEST 5

1 ファイナルファンタジーIII 49,820

スクウェア	'90年4月発売	RPG
¥8,400	前回2位	登場6回

2 ドラゴンクエストIII 41,297

エニックス	'88年2月発売	RPG
¥5,900	前回1位	登場6回

3 ドラゴンクエストIV 27,449

エニックス	'90年2月発売	RPG
¥8,500	前回3位	登場6回

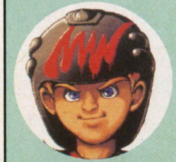
4 ロックマン5 13,299

カプコン	'92年12月発売	ACT
¥7,800	前回4位	登場5回

5 星のカービィ 11,055

任天堂	3月23日発売	ACT
¥6,500(込)	前回—	初登場

GAMER'S EYE



読者の期待に答える1本

ラスベガスドリーム

愛知県 風林火山君

SFC	発売日未定	イマジニア	価格未定

ボクは将来ラスベガスのディーラーになろうと心に決めている。だからこのゲームは絶対やってみたい。クラップスがあるのも気に入った。

イマジニア 『ラスベガスドリーム』の制作は快調。発売を心して待ってて下さい。

⬅ラスベガスな感じがイイんだよね。

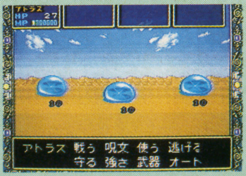
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

新潟県 富樫某さん

SFC	6月4日発売	エポック社	¥9,800

とうとう移植される！ 画面も大きくなって、オートバトルも健在で。息子のアトラスは眉が太い(笑)ケド、そんなの気にならない。6月4日が待ち遠しいよーっ♡

エポック社 キミの期待は絶対裏切らないから、楽しみに待っててね。



⬅システムもグラフィックもパワーアップ。

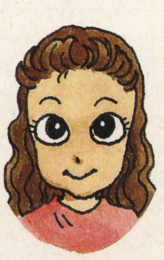
ゲーマーズ アイおハガキ大募集

これから発売されるSFCかFCで、期待しているソフト一本とその理由、メーカーさんへの質問などを、官製ハガキに書いて(1～40文字位で)応募してね。採用された人には電撃テレカをプレゼントするぞ。

新作CHECKER

新作チェッカー

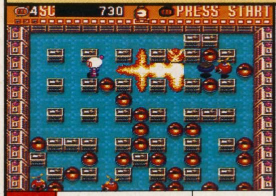
もうすぐゴールデンウィークだ！5月病になってる場合じゃないぞ。せっかくの連休だもん、楽しいゲームで気分をリフレッシュして、パワーアップしちゃおうぜ。

NEW GAME CHECKERS	龍騎兵団ダンザルブ	スーパーダンクスター
	主人公マシューが、巨大メカ・スーパーモノロイドに乗り込み、精鋭部隊ダンザルブの一員として戦うＲＰＧ。 SFC 4月23日発売 RPG ユタカ・バンダイ ￥9,500	最大８人で遊べるトーナメントモードがついた、本格派バスケットボールゲーム。ズームアップシーンは迫力満点。 SFC 4月28日発売 SPG サミー ￥7,900
オタピー大竹 **ゲーム歴10年の生き字引き** ゲームの守備範囲が広く、ＡＣＴならなんでもこなす。『ゴエモン』や『スーマリ』が好き。 	**5** 攻撃コマンドがなくて、アイテムコマンドで武器を選ぶことで敵を攻撃するというのは、わかりにくく、やることが１つ増えるだけにめんどうに感じられる。敵の攻撃を誰が受けたかとか、敵に与えたダメージなんかもわかりにくいし……。戦闘シーンが、なんだかパッとしないＲＰＧなのだ。	**6** バスケットボールのゲームはすっかりこのサイドビューのスタイルが定着しきってしまったようで、なんだかおもしろ味に欠ける。野球ものなどと違い、まだまだ冒険ができるジャンルのような気がするんだけど……。乱戦になると誰がボールを持っているかわからなくなるのもつらいところだ。
アイドル弥生 **ゲーム好きのアイドル** 仕事が不規則なため、ゲームをするのが唯一の趣味。お気に入りは『ストII』や『ゼルダ』。 	**7** さすがにシナリオ進行や内容は凝っているわね。本当に映画っぽいノリを意識してるなあって思うし、個人的には好き。ただコマンド関係の概念が通常ＲＰＧとはちょっと違うから、要領を覚えるまでに時間がかかるかも。キャラの移動やメッセージ等の速度は速いから、そういう意味ではサクサク進めるけどね。	**6** 敵ながらあっぱれなプレイ。ドリブルしつつも考えて移動しないと、すかさずボールを奪われてしまうの。ディフェンスもきびしい。パスしようかなっと思ってるとたちまち立ちふさがるし、ついファウルもしたくなっちゃうわよ。適当にシュートしても入る確率は低し。スコア表示はわかりやすくていいわ。
びいず羽岡 **マニアックなゲーマー** 音楽にうるさく、忍耐のいるゲームが好き。『ロマ サ・ガ』や『ウィズ』がイカスらしい。 	**5** う〜ん、『ソルビ○ンカ』……。自分でアイテムや武器を作れたりするシステムって一長一短だと思うんですよねぇ…戦闘スピードも遅いような気がするし。その上ゾ○ドっぽいメカやキャラのグラフィックがチビッコ向けなのに、ストーリーは復讐＋軍隊ノリでおとな向け。中途半端、あらいや〜んな感じぃ。	**4** だ…ダメっす。オレって、もともとバスケゲームなんかのプレイヤーキャラ切り替え式ＳＰＧが好きじゃないんだよなぁ（本物は好きだけど）。操作性もグラフィックもいまいちだしさぁ…。アメリカ市場をターゲットにするのはいいんですけど、日本人にも楽しいと思える部分が欲しかった。アレンジしてね。
ビショップ小峯 **おなじみのゲーム専門家** ゲームは触感だ！が信条。操作感のいいゲームが好き。例えば『コントラ』とか『ストII』とか。 	**7** 設定やシステムに対して、いろいろ新しいアイデアを盛り込んであるが、骨組みはありがちな〝戦闘レベルアップゲーム〟なので、ゲームとしての新しさはほとんど感じられない。基本的な操作性もあまり良好とは言えず、物語を盛り上げる演出も不十分。もう少しこだわりを持って作品を作ってもらいたい。	**6** 同じようなバスケットゲームがすでに数タイトル発売されている以上、後発ソフトとしては何か新しい要素や独自のセールスポイントがないと、商品として成り立たないと思う。その意味から言うと、このソフトはあまりおすすめできない。後発であることをプラスするアレンジはできなかったもんだろうか？

イラスト／杉山真理

もうすぐ発売のソフトだ、要チェック!!

スーパーボンバーマン



FC、PCエンジンの人気ゲーム『ボンバーマン』が、SFCに登場。ステージ一新で新アイテムもあるのだ。

SFC	4月28日発売	ACT
	ハドソン	￥7,800

9 みんなでワイワイ楽しめるソフトっていいよね、やっぱり！ ＰＣエンジン版第１弾は引き分けが多くてなかなか結着がつかなかったけど、これはそんなことがないように工夫されている。それぞれ特徴があるバトルステージが12種類も用意されてるのもうれしい。といっても普通のステージが一番楽しいけどね。

8 ボンバーマンは大好き！ 私は２人でプレイしたけど、大勢でプレイすればするほど白熱しちゃうんだよねっ、これが。ＰＣ版で鬼のように燃えた私は、ＳＦＣ版でもさらに燃えたぞおって感じ（燃えたといっても死にまくってるわけじゃないよん）。新アイテムは増えてるし、敵もコワザがきいてて◎ね。

7 もう定番。対戦ゲームの中でもとくに単純ルールのくせに、勝った時の快感はそらもぉ、イカスゥ。対戦プレイしたことのない人は、だまされたと思ってとにかくやってみなさい。と、これだけおだてながら点数が７点なのは、ＰＣ版でやりつくしちゃったから。ＳＦＣならではのアレンジはされてるんだけどね。

8 通常ゲームは、新しいアイテムやトラップが盛りだくさんで古さを感じさせず、なかなか楽しい。多人数での対戦プレイが盛り上がるのは言うまでもない。でも、アイテムの種類が多くなったため、遊びの内容が複雑になりすぎている。上級者ばかりでプレイするなら、この難度でも悪くないのだろうが……。

バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ！

ＳＦＣにバーコードバトラーIIを接続しデータを入力すると、ビジュアル対決ができるのだ。８人まで参加可。

SFC	5月14日発売	ETC
	エポック社	￥9,980

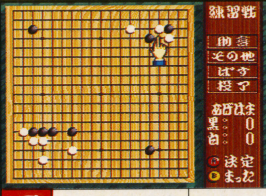
7 ゲームソフトというよりは、『バーコードバトラーII』のパワーアップキットといったカンジだ。キャラがグラフィックで表示され、トーナメント戦やリーグ戦で８人までいっしょに遊べるんだから、好きな人にはたまらないんじゃないかな？ ストーリーモードの内容があっさりしすぎてるのは気になるけど……。

6 ＢＢII（バーコードバトラー）を持っている人は買いだわね。結局は同じことなんだけど、グラフィックがあるぶん、数字だけの戦闘より盛り上がるもの。でも、かんじんのゲームがあっさりしすぎて盛り上がらないわ。仲間を補充するにしても、ＳＦＣとゲームだけじゃできないし、ＢＢIIなくしてプレイするのはつらいかも。

5 スマン。ＳＤキャラもさることながら強いバーコード探すのもたるい。でも、こういうのはお子様に受けがいいんだよねぇ。ビックリマンとかさ。こういうのがキライになったってことは、オレが年をとったってこと？ でしょうか。とりあえず、ＲＰＧが好きでＡＣＴは苦手な20歳以上のオレに似た人には×。

6 『バーコードバトラーII』なしでも、とりあえず遊べるようになっているが、やはり本体がないと意味のないソフト。でも、本体があったとしても、本体だけで遊べるゲームモードとあまり変わらない遊びしかできないようでは……。せっかくＳＦＣを接続するのだから、もっと有効に利用すべきなのでは。

対局囲碁ゴライアス



ＳＦＣ初の対局可能な囲碁ソフト。地合（じあい）表示やヒントなど親切機能もついて、初心者から上級者まで楽しめる。

SFC	5月14日発売	ETC
	BPS	￥14,800

8 囲碁のルールをよく知らないので、このソフトが強いのか弱いのかはわからない。でも、わかりにくい囲碁を初心者にもわかりやすくプレイさせる機能はうれしい。入門書を片手にプレイしてみようかなという気にさせてくれるのだ。マウス対応になっているのもプレイしやすくていいと思う。

7 囲碁の心得をマスターしているワケではないのだけれど、ビギナーの私がプレイしてみたところ、多少強い気がしちゃうわ。プロのお墨付きだけあって、それなりに腕のある人がプレイしても納得できそうな感じね。気になったのは待ち時間の長さ。全体的には結構雰囲気が出てるし、丁寧（ていねい）な作りがうれしいわ。

7 すまん。碁はわからん。だから人に聞いたら、「碁を覚えたいナイスミドルにおすすめ」だそうだ。アマ初段くらいならそこそこ楽しめるって（オレはわけがわかってないが）。まあ、こういったオヤジゲーム（？）は中古屋に持っていくとけっこう高く引き取ってくれるから、財テクにはピッタリ（ウソ）だね！

7 きっちりていねいに作ってあるので、快適なプレイが楽しめる。でも、初心者が遊ぶ、あるいは囲碁を勉強するにはヘルプメッセージ（解説）が足りず、上級者が遊ぶにはコンピュータの思考時間が長すぎるのではないだろうか。いずれにしても、もう少し手を加える余地はあったように思う。

ビショップ小峯の オレ的に言えば

RPGと呼ぶにはふさわしくない内容のジャパニーズRPG。しかし日本においてはそれがスタンダードになっている。この状況は変えられないのだろうか？

第8回のオレ的テーマは

ジャパニーズRPG －3－

無意識のうちの喜びと安心感

自由度が少なく、王様や町の人の指示に従うままに一本道のストーリーをこなしていく日本独特のＲＰＧ……そんな〝ジャパニーズＲＰＧ〟が日本人にウケる（支持される）のは、現代の日本人が、学校や会社に管理される〝受け身〟の立場に慣れきってしまい、自分で自由に行動するゲームよりも、人の言いなりになって行動するゲームのほうに安心感をおぼえるからではないか……という話をしたところで前回は終了した。いささか荒唐無稽な理屈のような気もするだろうが、日本人プレイヤーが自由度の高いゲームを苦手とする（嫌う）傾向にあることや、人に命令されるままにゲームを進めている自分の姿にほとんど疑問を感じていないことは否定できない事実である。日本人プレイヤーは、自由に行動するよりも管理されることを望み、ジャパニーズＲＰＧをプレイしている日本人は、無意識のうちに「管理される喜び、安心感」にひたっているのである。このようにジャパニーズＲＰＧの内容は日本人の感覚にフィットしやすく、だからこそ何十万、何百万ものプレイヤーに支持されるようになったのだろう（マスコミや口コミによる宣伝もヒットのファクターとしては重要だが、それだけではジャンルとしてのジャパニーズＲＰＧをここまで定着させるのは難しい。内容が感覚的に日本人になじんだからこそ、ここまでたくさんの人に支持されたのだ）。そして、日本人の感覚に大きな変革がもたらされない限り、現在のジャパニーズＲＰＧのカタチを大きく変えることは難しいのかもしれない。

私は、ジャパニーズＲＰＧのことを悪いとは思わない。そりゃそうである。ジャパニーズＲＰＧは、何十万本、何百万本とセールスすることが可能な、貴重なゲームジャンルなのだ。それを否定するほど私はバカではない。しかし、「このままでいいのか？」と強く疑問を感じ、変えていかなければいけないと考えているのも確かである。何度も言っているように、現在の日本では「ＲＰＧ＝成長する要素のあるゲーム」という誤った認識がまかり通っている。そのためジャパニーズＲＰＧの大半は、キャラクターをレベルアップするための戦いに明け暮れる〝戦闘ゲーム〟になってしまっているし、"Role Play"の本質を見落としても疑問に思われない。どうしてこんな誤った認識が根づいてしまったか、その経緯についてはいずれゆっくり話したいと思うが、作り手もプレイヤーも、現在の日本のＲＰＧの内容をもういちど見直し、現状のままでいいのかどうか、〝ＲＰＧ〟という言葉の意味をふまえて、考えてみてもらいたい。

誰のためにプレイするのか

さて、ジャパニーズＲＰＧをとりまく状況のなかで、もうひとつ強く疑問に感じていることがある。それは〝早解き競争〟や〝レベル上げ競争〟がいまだになくならないことである。電撃スーパーファミコンの読者のみんなは、ほとんど学生だろうから、誰がいちばん早くゲームをクリアするか、あるいは最高レベルまで成長させるかなどの競争をしたことがあると思う。そこで聞きたいのは、そんな早解き競争を本当に楽しいと感じているのかどうかである。アクションやシューティングのようにテクニックを競うゲームならともかく、ＲＰＧのように時間さえかければ誰でもクリアできるゲームで早解き競争をして、何の意味があるんだろう。それにＲＰＧは、物語を楽しむ要素が大きいのだから、本当にゲームを楽しみたいのなら、できるだけじっくりとプレイしたほうがいいに決まっている。にもかかわらず、せっかく買ったソフトを、自分で楽しむことを犠牲にしてまで、仲間との優劣を競う〝道具〟にしてしまうのは、なにかおかしい……いや、もったいないのではないだろうか。まあ、自分の努力の成果を自慢するのは気分がいいもんだし、早解き競争を「絶対にやめたほうがいい」とは言わないけれど、まずゲームそのものを楽しむことが優先だと思うのだが。

●結びの一句●

RPG
なにはなくとも
エンディング

イラスト／かんなたかし

ビショップ小峯がハガキに答える かかってきなさい!

ハガキの数が増えるにつれて、意見の種類も増えてきた。なかには目からウロコが落ちるような意見もあるのだ。

ぬるま湯感覚を楽しめるだけで、本当にいい作品になるでしょうか。今、私たちが基本だけのRPGをやって、本当に楽しめるでしょうか。私は基本が50%しかできていなくても、新しいシステムを加えたRPGのほうがいいです。先日『ドラクエI』をひさしぶりにやってみたら、まさに単純作業で、目新しいものもなく、「昔流行ったな」という印象しか受けませんでした。RPGに慣れてしまった私たちには、多少悪いと感じられても、新しいシステムを加えたRPGのほうがいいと思います。

〈秋田県・ものまねしさん〉

確かに『ドラクエI』と同等のクオリティの作品をいま発売しても、高い評価は得られないだろうね。でも私は、基本をおざなりにして新しいシステムを取り入れたソフトよりも、基本だけのソフトのほうが好きだ。作り手にとって、新しさを求めるのは重要なことだけど、基本をしっかりすることはそれ以上に重要な義務じゃないかな。

ゲームの良し悪しは、自分がそのゲームをやった後の感想で決まるのではないかと思う。他人がどれだけ楽しいと言っても、自分でやってみてつまらなければそれは悪いゲームでしかない。

俺は『ウィザードリィ』が最高のRPGと思っている。友達には難しすぎるというやつもいるけれど、俺に言わせれば、いままでのRPGが簡単すぎる。RPGを「単純作業」や「万人向け」などで言っているやつは『ウィザードリィ』をやってみろ! 二度とそんなことは言えなくなるはずだ。えらそうなことは『ウィザードリィ』の全シリーズをクリアしてから言え! それにRPGの目的はクリアすることだけじゃないと思うぞ!

〈岐阜県・雑賀さん〉

雑賀さんが言うように、ゲームの評価なんてものは、結局、プレイヤーの主観的なもの。だから他人がおもしろいと言ってるからといって、自分もおもしろいと感じなければならない理由はないし、逆に、他人がつまらないと言っているゲームをおもしろいと感じても、決して恥ずかしいことではない。テストの答案じゃないんだから、答えがひとつしかない、なんてことはないんです。てなわけで、みんなももっといろんな意見をぶつけてきてください。ちなみに私は『ウィザードリィ』が最高だとは思ってません(笑)。

私は最近のRPGはグラフィックや音楽でごまかしているゲームが多いと思います。いくらグラフィックや音楽がよくても、RPGの真の感動は生まれないと思います。CD-ROMが発売されると、ますますそんなソフトが出てきそうでなんだか不安です。『ドラクエI』のようなグラフィックでも、感動できたはずです。新しいものを追いかけずに、じっくりとユーザーにわかりやすくて親しみやすくするための土台を築き上げたからこそ、大ヒットして国民的ゲームと言われたのではないでしょうか。

RPGというのは、映画やドラマのように客観的に見るものではありません。自分が主人公になりきってできるゲームが本当の「いいRPG」だと思います。

〈香川県・DQ100%さん〉

ゲーム内容が貧弱なソフトは、どんなにグラフィックや音楽がスゴくても、おもしろいはずがない。これから先、CD-ROMが登場するようになれば、そんなごまかしソフトがもっと多くなるだろう(他のTVゲーム機のように……)。ゲームはやっぱり中身のおもしろさが大切。みんなゲームを見る目を養っておこう!

このコーナーでは、読者のみなさんからのおたよりを募集しています。私の考えに対する反論をはじめ、RPGに対する考えや意見をどんどん送ってください。掲載された人にはプレゼントを送りますから、住所と名前を忘れずに書いてね!

ハガキのあて先

〒101 東京都千代田区神田神保町
2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部
「ビショップ小峯のオレ的に言えば」係

続々刊行!!

改訂版

魍魎戦記摩陀羅全集 MADARA壱 ①「胎蔵編」②「両界編」

予価各980円

☆田島昭宇描き下ろしカバーイラスト

☆巻末「設定資料」全面改訂・完全版年表／改訂版MAP／新データ公開

☆豪華口絵12ページ・カラー名場面集掲載

隠されていたあの事実！　遂に封印が解かれ、全てが明らかに……!?

発売／主婦の友社　発行／メディアワークス

お問い合せ● ご注文は03・3294・1137(主婦の友社営業部)
内容についてのご質問は03・5276・2433(メディアワークス編集部)

郵便はがき

101-

おそれいりますが41円切手をはってください。

東京都千代田区神田神保町
2-22-11　カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部
プレゼント⑧係行

		記事名			記事名
1		プレゼント＋新企画クイズ	17		ウラワザＥＸ
2		ストリートファイターⅡターボ	18		電撃クリニックＥＸスペシャリティー
3		オレ的に言えば	19		チョコボ日記
4		ドラゴンボールZ	20		スライム王国
5		キャプテン翼Ⅳ	21		カプコンファンギルド
6		スーパーボンバーマン	22		ボルトチケット
7		エルナード	23		電撃グランプリ
8		伝説のオウガバトル	24		シルヴァ・サーガ2
9		ザ・グレイトバトルⅢ	25		大仁田 厚 ＦＭＷ
10		スターフォックス	26		ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
11		ファイナルファンタジーⅤ	27		ワールドヒーローズ
12		聖痕のジョカ	28		餓狼伝説2
13		ビースト&ブレイド	29		スーパーファミリーテニス
14		マダラ赤	30		ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ
15		まだら学園	31		聖剣伝説2
16		電撃少年団	32		付録『カプコンパワーブック1』

住所 〒	都道府県 フリガナ		
氏名 フリガナ	男 女	☎ (　　) 年齢・学年　歳　年	職業(学校名)

〈キリトリ線〉

切り取り線

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

317

差出有効期間
平成6年7月
31日まで

166-

(受取人)

東京都杉並局私書箱第36号

(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15)

日本ヘルスアカデミー
伸長法講座

D673

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ!
○案内書を秘密厳守でお送りします。

★伸長法のことがよくわかる

案内書無料急送

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒		
TEL		性別	男・女

電撃攻略

MAP & DATA 特別版

ゲームはDATAだ！　"0"と"1"で構成されたプログラム上の興奮、それがゲームの正体。
その中でボクたちは、想像力を武器にファンタジー世界を冒険し、激しい格闘に挑む。
だからDATAを握ってしまえ！
世界をMAPで知り、DATAを集めれば、パーフェクトにゲーム攻略できるのだ。
さらにそのDATAを読み切れば、ゲームの新しい楽しさが見えてくる!!

CONTENTS

▶ドラゴンボールZ ―――― 30p
▶キャプテン翼Ⅳ ―――― 36p
▶スーパーボンバーマン ―――― 40p
▶エルナード ―――― 44p
▶伝説のオウガバトル ―――― 48p
▶ザ・グレイトバトルⅢ ―――― 52p
▶スターフォックス ―――― 56p
▶ファイナルファンタジーⅤ ―――― 62p

DRAGON BALL Z

ドラゴンボールZ

SFC

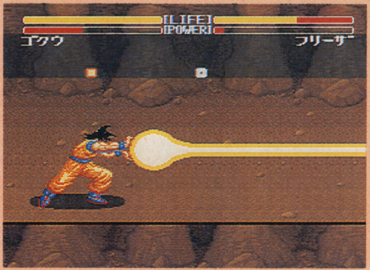
●発売中 ●バンダイ ●¥9,800 ●ACT ●16M

永久保存版!!

隠し技はもちろん各キャラ別コマンド技も完全解説!!

※ボタン操作はすべて相手が右側にいる場合です。

孫 悟空



⬅返されることを怖がらずに、光線技でバンバン攻撃だ。

HOW TO USE

接近戦での体力削り技がないため、苦しい戦いが予想される。悟空らしくないが、逃げ回って光線技で勝負するのも戦い方のひとつ。

赤い部分はコンビネーション技

パンチや蹴りなどをコマンドひとつで繰り出すことができるもの。パワーはいっさい消費しないのだ。

青い部分は光線技

パワーを消費することによって、技を出すもの。逆にいえばパワーがないと使用できないぞ。気をつけよう。

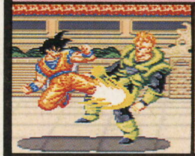
元気玉　↓ ↑ + Ⓐ

高速で飛ぶ誘導弾を相手にぶつける技。しかし異常にスキがデカイ。

—— ココで使え ——

1度コマンドが入ると、技が出るまで何もできなくなるから注意。

スラッシュダウン・キック　→ ↓ + Ⓑ (J)



ジャンプの上昇中にコマンドを入力。上空から襲いかかれ。

—— ココで使え ——

ジャンプしたと同時に出し、相手の足元めがけて攻撃だ。

界王拳　⤴ + Ⓐ

攻撃、防御力がアップする技。つねに使って相手の攻撃に備えよう。

—— ココで使え ——

技が効いている時間が短いので、効き目が切れたらまた使おう。

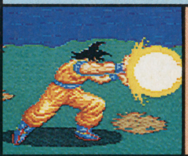
ジャンプ・ニー・リフト　↙ ↗ + Ⓑ

対空迎撃用だ。ジャンプしてきた相手を吹っ飛ばすことができるぞ。

—— ココで使え ——

空振りするとスキがデカイ。確実に狙って攻撃しよう。

かめはめ波　⤹ → + Ⓐ

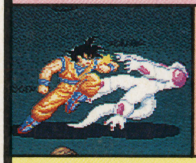


悟空の基本技。多くのダメージは望めないが、当たればラッキー！

—— ココで使え ——

パワーがたまったらこまめに撃ちまくってプレッシャーをかける。

ダッシュ・エルボー　⤹ + Ⓨ

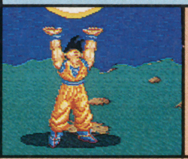


後方にバックし、ダッシュと同時にヒジを当てる。スキがある技だ。

—— ココで使え ——

逃げると見せかけて繰り出すなどフェイントをかけて狙え。

超元気玉　⤹ + Ⓐ



悟空の最強の必殺技。巨大なエネルギーの玉を相手にぶつけるのだ。

—— ココで使え ——

威力が大きいのでトドメの技はこれだ。あとは相手のミスを祈ろう。

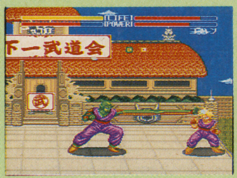
必殺法

スラッシュダウン・キックで攻めつつもガードは固く。パワーがたまるまではガマンだ。パワーがたまったら光線技で勝負！

※(J)＝ジャンプ中に使う必殺技

Ⓒバードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画　ⒸBANDAI 1993

ピッコロ

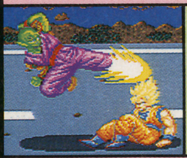


⬆相手を端に追い込んだらソニック・キックでガリガリ削れ。

HOW TO USE

接近戦に強く、比較的扱いやすいキャラだ。攻撃の中心となるのはソニック・キック。相手の体力が削れるし、スキも小さい技だぞ。

スラッシュダウン・キック　→ ↓ + Ⓑ (J)

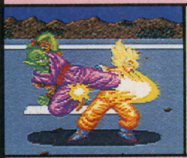


悟空、そのほかのキャラとまったく同じ技。相手に接近するには、この技でOKだ。

ココで使え

相手がエネルギー弾を撃った瞬間に、ジャンプして繰り出せば、確実にヒットするぞ。

ソニック・キック　→ ← → + Ⓑ

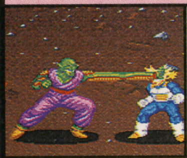


相手の前後をキックで往復してしまう技。着地したときのスキが小さいので多用しよう。

ココで使え

何度も連続で出して、相手の体力を削れ。起き上がりを狙うのも効果的だ。使えるぞ。

ミスティック・アタック　(回転) + Ⓑ

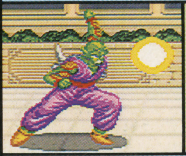


手を伸ばし相手の顔をつかんで蹴る。空振りしたときにスキがあるので連発は禁物だ。

ココで使え

起き上がりを狙って出すのがベスト。一発当たったら、再び起き上がりざまを狙う。

追跡エネルギー弾　(回転) + Ⓐ



どこまでも追いかけるエネルギー誘導弾。普通のエネルギー弾と相打ちになるのが悲しい。

ココで使え

対空迎撃用の技がないピッコロは、この誘導弾で、相手のジャンプ攻撃を封じよう。

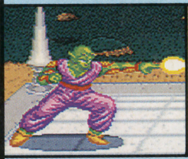
怪光線　← → + Ⓐ

威力は弱いものの、接近戦では重宝する技だ。不意を突いて繰り出せば当たりやすいぞ。

ココで使え

1発当たったら2発目、3発目と連続して出してみよう。うまくいけば相手はフラフラ。

魔貫光殺砲　(回転) + Ⓐ

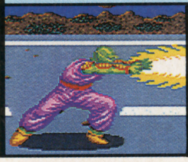


威力は小さいが少ないパワーで繰り出せるのが利点。技の名を叫ぶのもカッコイイぞ。

ココで使え

またか～！　と相手に言わせるくらい多用しよう。そのうち回避コマンドをミスるぞ。

激烈光弾　(回転) + Ⓐ



威力は大きいが、それなりにパワーの消費量も大きい。ここぞというときに狙おう。

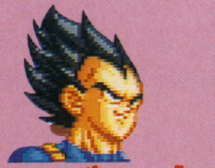
ココで使え

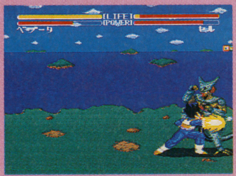
怪光線などを連発で当てると相手はフラフラになりやすい。そこをすかさず狙い撃て！

必殺法

スラッシュダウン・キックで奇襲をかけ、着地と同時にソニック・キック。相手がガードの状態で固まったらミスティック・アタックで端に追い込め。

ベジータ



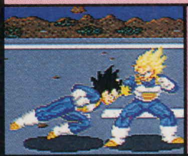


⬆削り技はスーパーダッシュ。連続してお見舞いしよう。

HOW TO USE

接近戦の技が豊富で、しかも光線技の威力もある。スライディングを軸として攻撃し、スーパーダッシュで押しまくるのがいいだろう。

ダッシュ・アタック　(回転) + Ⓨ



後方にバック転をしてから頭突きを出す。スーパーダッシュのあとに織りまぜよう。

ココで使え

接近戦でいきなり出したり、追い込まれたときの脱出用としても使える技だぞ。

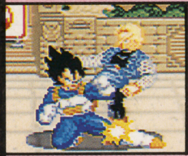
アロー・キック　↙ ↗ + Ⓑ

ジャンプしてきた相手の迎撃用の技だ。この技も脱出用として使うことができる。

ココで使え

あまり早く出しすぎると空振りする。相手を十分引きつけてから狙いたい。

スライディング・キック　(回転) + Ⓑ



相手の懐に滑り込み、転ばせる技だ。接近戦では一番多く使うことになる技じゃないかな。

ココで使え

この技で転ばせたら起き上がりにスーパーダッシュをたたき込む。もう基本だぞ。

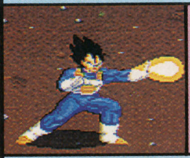
スーパーダッシュ　→ ← → + Ⓨ

パンチを連発しながら相手に突撃する。出しやすい技なのでガンガン多用していこう。

ココで使え

相手の起き上がりや、画面の端に追い込んだときに使うのがベスト。連続で繰り出そう。

連続エネルギー弾　(回転) + Ⓐ

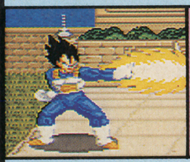


パワーはもちろん消費するが、高速のエネルギー弾を3連射できる。不意を突いて狙え。

ココで使え

あまり間合いをとりすぎると、当てることができない。接近して撃つようにしよう。

ビッグバン・アタック　(回転) → + Ⓐ



2種類ある必殺技のひとつ。威力はそこそこあるが、以外とパワーの消費量も大きい。

ココで使え

やはりフラフラ状態にさせてから撃つのが鉄則。返される心配は絶対にないからね。

ファイナル・フラッシュ　(回転) + Ⓐ

パワーの消費量も膨大だが、当たったときの相手のダメージもこれまたデカイ。コワー…。

ココで使え

まさにファイナルの必殺技。フラフラ状態以外のときに撃つのはとっても危険な技だ。

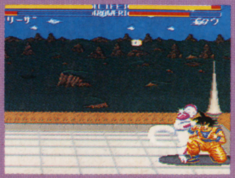
必殺法

スライディング・キックからスーパーダッシュ。再びスライディング・キックと、この繰り返しが必勝パターン。トドメはファイナル・フラッシュ！

はみだしテク!!

パワーゲージが満タンになるとキャラが光り輝くようになる。これは悟空の界王拳と同じで攻撃力、防御力が一時的に高くなるのだ。この状態だとコンビネーション技で体力を削ることができなくなるぞ。追いつめられたら光っている間に脱出しよう。

フリーザ

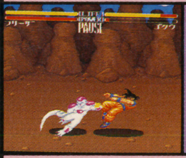


↑相手をはじに追い込んだら、ガリガリ体力を削ろう。

HOW TO USE

ジャンプが重く、技も間合いの取り方が難しいため、熟練者用のキャラと言えるだろう。使いこなすまでには、練習あるのみ。

ダッシュ・エルボー　+ Y



それほど威力はないが、奇襲としては重宝する技。相手のスキをついて繰り出せ。

ココで使え

画面の端に追い込まれたときや、相手の技をガードした後に使うのがベストだ。

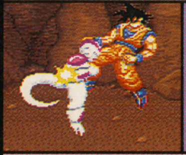
フリーザビーム　+ A

接近戦では欠かせない技だ。だが、かなり近い間合いで繰り出さないと当たらないのが難点。

ココで使え

接近戦で、もみ合っている間に突然出すのが有効。連続で当てれば相手はフラフラなのだ。

スパイラル・ヘッド・アタック　+ Y

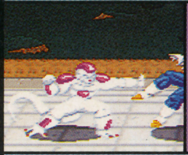


ジャンプしてきた相手を迎撃する技。失敗するとスキをつかれるので多用は禁物。

ココで使え

わざと空振りして相手を挑発。相手が着地を狙ってきたら、それを逆手に取って攻撃だ！

サイコキネシス　+ A



レーダーにしか現れないし、スピードも速いので当たりやすい技だ。でも射程は短いぞ。

ココで使え

ダッシュなどで相手が近づいているときを狙おう。当てたら一気に接近戦に持ち込め。

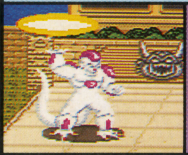
スパイラル・テイル・アタック　+ Y

接近戦では中心となる技。ガンガン多用して、相手を端に追い込んじゃおう。

ココで使え

相手を転ばせて、その起き上がりを狙うのがいいぞ。何度も繰り返して相手の体力を削れ！

気円斬　+ A



少ないパワーで繰り出せるが、威力は小さい。もう少しパワーをため、デスボールで勝負だ。

ココで使え

デスボールまでたまらないうちに、相手をフラフラにさせたらこの技でトドメを刺せ！

必殺法

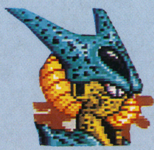
接近戦ではスパイラル・テイル・アタック。間合いを離されたらフリーザビーム、サイコキネシスと、とにかく攻撃の手を休めずに押しまくれ。

デスボール　+ A

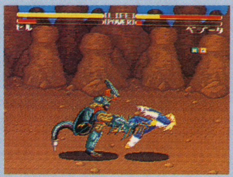
パワーの消費量に見合った大ダメージを与えられる大技。ここまでためたら迷わず撃て。

ココで使え

返されることを恐れずに、たまったら撃つ！あとは相手に当たることを祈る！



セル

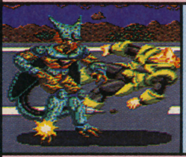


↑バスターキックは、相手がガードしていても当たるのだ。

HOW TO USE

必殺の光線技が弱いため接近戦を中心とした戦い方がオススメ。接近戦用の技はそろってるから、とにかく間合いをつめよう。

グランドスライダー　+ B

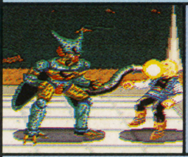


いわゆるスライディング・キック。多用すると反撃を受けやすいので、相手のスキをつけ。

ココで使え

わざとバックジャンプをして、着地と同時に繰り出す。これが結構決まるんだ。

エネルギー吸収　+ A



相手のライフを吸収し、自分のものにしてしまう技。使うと自分のエネルギーを消費する。

ココで使え

かなり近い間合いじゃないと使うことができないぞ。ダッシュで相手の懐に飛び込め。

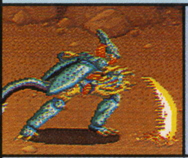
スイングテイル・ショット　+ B

対空にも接近戦にも使える技だぞ。ただし射程が短いので、空振りが怖い…。

ココで使え

単なるジャンプキックなどの技は、これで十分対処できる。相手が飛んできたら迎撃だ。

エネルギー斬　+ A

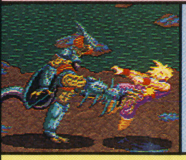


割と遠い間合いからでも届くぞ。パワーもそれほど減らないので、ガンガン使っていこう。

ココで使え

相手のエネルギー弾と相打ちにならない利点を活かし、突然繰り出せば当たりやすいぞ。

バスターキック　+ B

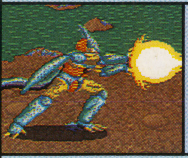


ピッコロのミスティック～と同じような蹴り技。だがこちらはガードの上からでも決まる。

ココで使え

ガードの上からでも決まるという利点を活かし、端に追い込んだらガンガン多用しよう。

かめはめ波　+ A



悟空のと同じ技だ。少ないパワーで繰り出せるが、威力はそれなりに小さいぞ。

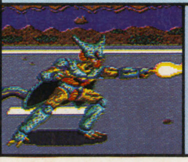
ココで使え

この分のパワーをエネルギー斬にまわしたほうがどうしても使いたいという以外は得策。

必殺法

Ⓛ・Ⓡボタンのダッシュ体当たりが、ほかのキャラに比べて強力だ。これを利用して相手を転ばせ、一気に接近戦へと持ち込んじゃおう。

魔貫光殺砲　+ A



かめはめ波よりも威力、消費パワーは大きいぞ。パワーがたまったら一気に放て！

ココで使え

大技というほどのものではないが、当たればかなりのダメージになる。でも返されたら…。

はみだしテク!!　Ⓛ・Ⓡボタンでのダッシュ体当たりの威力には、キャラによって強弱があるぞ。最強は超トランクス。次に強いのがベジータ、セル、超悟空、超ベジータだ。それ以外のキャラは弱いので相打ちになった場合は損をするぞ。この点も考えて戦っていこう。

人造人間20号

⬆"いまだ!"の声と共に、相手の光線技を吸い取るのだ。

HOW TO USE

対空技、接近戦技と、技の種類も豊富だが、イマイチ決め手に欠ける。必殺の光線技にこだわらず、地道に接近戦で戦うようにしよう。

スティンガー・ヘッド・アタック　+ Y

ジャンプしてくるところをヘディングで撃ち落とす技。対空迎撃用だ。

ココで使え

相手がジャンプしてきたら、確実にこの技で迎撃だ。それ以外にはまったく当たらないぞ。

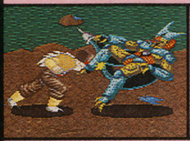
アイビーム　+ A

文字通り、目から光線を発射する技。射程が短いので、接近戦で使っていこう。

ココで使え

光線のスピードが速いので、結構当たりやすい。歩きながら突然出してみよう。

フェイント・ヘッド・アタック　+ Y



一瞬座りこみ、それから頭突きを繰り出す。まさにフェイント技だ。スキを突いて狙え!

ココで使え

かなり接近してないと当てるのは難しい。相手を倒したらその起き上がりを攻撃しよう。

エネルギー吸収　+ A

相手のライフを吸収し自分のライフにしてしまう。使うと自分のパワーを消費するぞ。

ココで使え

相手の技をガードした後に使うのがベスト。バンバン吸い取ってライフを回復させよう。

デスランサー　+ Y

相手のバックに回り込み、突きを出す。ガードされても反撃を受けにくいのが利点だ。

ココで使え

バックに回り込むときに攻撃を受けてしまうため、起き上がりを狙うのがベストだろう。

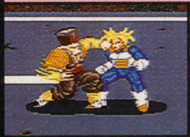
エネルギー砲　+ A

少ないパワーでも繰り出せるのが利点。連発して必殺技回避コマンドのミスを誘おう。

ココで使え

威力の弱い光線技だが、ないよりはまし。フラフラ状態にさせたときに使ってみよう。

ブラッディダンス　+ Y

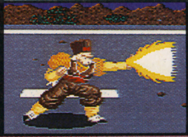


アッパー、ヒジ打ちをコンビネーションよく繰り出す技。相手の体力を削れるぞ。

ココで使え

画面端に追い込んだら、この技。スキが少ないため、ガンガン使っていこう。

すいとる　+ A



20号にしかできない必殺技。大型の光線技なら吸収して自分のライフを回復させられるぞ。

ココで使え

相手が光線技を撃ったあと、自分のキャラが腰を落とした瞬間にコマンドを入力だ。

必殺法　接近戦ではブラッディダンスで相手の体力を削る。必殺の光線技を撃ってきたら必ず吸い取ってライフを回復だ。気長に戦えば勝機はあるぞ。

人造人間18号

⬆ダッシュ・エルボーもスピードが速くて使えるぞ。

HOW TO USE

何発エネルギー弾を撃っても、どんなに攻撃をくらってもフラフラ状態にならないのが強み。これを活かしてガンガン押しまくれ。

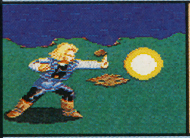
ジャンプ・ニー・リフト　+ B

対空迎撃用だが、かなり接近して繰り出せば地上戦でも当てることができるぞ。

ココで使え

ジャンプしてきた相手を狙い撃ち! そのほかダッシュの体当たり後にも使ってみよう。

追跡エネルギー弾　+ A



どこまでも追尾し、エネルギー弾と相打ちか相手に当たるまで消えない誘導弾。

ココで使え

相手が上空に逃げたら、すかさず一発撃っておこう。かなりプレッシャーを与えられるぞ。

スライディング・キック　+ B

いきなり相手の懐に滑り込めるため、接近戦では欠かせない技。当たれば必ず倒れるしね。

ココで使え

ガードされたらブラッディダンス。当たったらもう一度連続して仕掛けてみよう。

エネルギー斬　+ A

セルと同じ技。威力はあるがかなりのパワーを消費してしまうのが難点。

ココで使え

追跡弾、エネルギー弾と織りまぜて、たまに繰り出すと結構当たりやすいぞ。

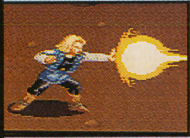
ブラッディダンス　+ Y

20号と同じ技だ。相手の体力を削るにはもってこい。技の出始めは無敵みたいだぞ。

ココで使え

相手の起き上がりやスライディングのあとに出すのが効果的。この技を中心に攻撃だ。

エネルギー波　+ A



簡単な技に見えるが、威力はなかなかのもの。パワーがたまったら攻撃あるのみ。

ココで使え

追跡弾、エネルギー斬を連続して当てるとフラフラになりやすい。そこを狙って撃て!

ヒップアタック　+ B

ジャンプしたあと、おしりから突っ込む技。着地後、髪をかき上げるしぐさがカワイイ!

ココで使え

見た目よりも当たり判定が大きく使いやすい技だ。相手の起き上がりを狙って繰り出せ。

バリアー　+ A

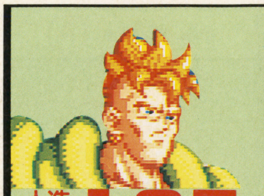
大型の光線技によるダメージを防ぐバリアーを張る。18号ならではの完全防御。

ココで使え

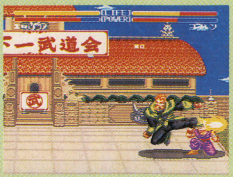
やはりコマンド入力は、キャラが腰を落とした直後。バッチリ決めて相手の動揺を誘え。

必殺法　相手のスキを突いてスライディング・キック。そこからブラッディダンスへとつないで体力を削るのが必勝パターン。接近戦に強いのでとにかく近づけ。

はみだしテク!!　Ⓐボタンで繰り出せるエネルギー弾を至近距離で打ち合ってみたら面白い結果が出たぞ。まず一番スタミナがないのは20号。3発撃ったらもうフラフラ。逆に最強のタフマンは16号、18号の2人だ。エネルギー弾ならいくら撃っても疲れなかったぞ。



人造人間16号



⬆画面の端に追い込むのは基本。追いつめたら削れ！

HOW TO USE

中・長距離の技が少ないため、距離をとられるとすっごくツライ戦いになる。ダッシュを多用し、つねに接近して戦うようにしよう。

ジャンプ・ニー・リフト ＋Ⓑ

もうわかったよね。対空迎撃用のヒザ蹴りだ。降りてくるときは無防備なので空振りは禁物。

ココで使え

相手がなにげなくジャンプ攻撃を仕掛けてきたら、この技をお見舞いしてあげよう。

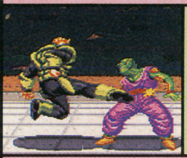
クロスガード・ボンバー ＋Ⓨ

接近戦では多用したい技。そのほか逆に追い込まれたときの脱出用にも使えるぞ。

ココで使え

もしガードされても2、3度繰り返して出してみよう。これが結構当たるんだ。

ダイナマイト・クラッシャー ＋Ⓑ

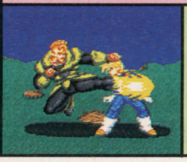


接近戦では重宝する技。でも、技をガードされたあとのスキが大きいのが難点。

ココで使え

この技だけで攻撃するのは危険だ。ほかの技と組み合わせて繰り出すのがいいぞ。

ハリケーン・クラッシャー ＋Ⓑ



ダイナマイト・クラッシャーよりもこちらを多用しよう。削り技にはもってこいだぞ。

ココで使え

クロスガード・ボンバーの直後に繰り出すのが効果的。削りまくって一気に勝負を賭けろ。

アイビーム ＋Ⓐ

接近戦用のビームは2、3発連続で出すのがいいぞ。ビームのスピードが速いからね。

ココで使え

接近戦の技で攻めまくったら、わざと後方にダッシュ。追いかけてきたら撃てば当たるぞ。

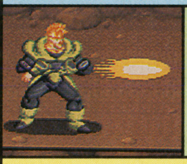
ロケットパンチ ＋Ⓐ

威力は小さく射程も短いが、エネルギー弾と相打ちにならないぞ。不意を突いて狙え！

ココで使え

ガードされると腕が戻ってくるまでは無防備になるぞ。多用するのは、かなり危険だ。

ヘルズ・フラッシュ ＋Ⓐ



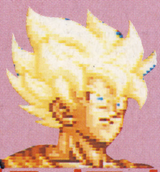
一撃必殺までの威力はないものの、当たればかなり減らせるぞ。返されることを怖がるな。

ココで使え

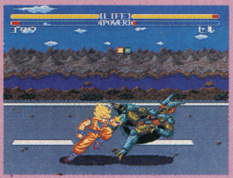
もともと接近戦が中心なので、パワーはほとんど必要ない。たまったらバシバシ撃て。

必殺法

ダッシュで接近し、クロスガード・ボンバー。その後、接近戦用のハリケーン・クラッシャーを繰り出して相手の体力をガリガリ削ろう。トドメは光線技。



超・悟空

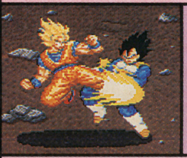


⬆ダッシュ・エルボーも数少ない接近技。大事に使え！

HOW TO USE

接近戦用として四連脚が加わったが、これが使いにくい。中距離から地道に連続エネルギー弾、元気玉を当てる戦法をとろう。

スラッシュダウン・キック ＋Ⓑ(J)



威力、射程などは普通の悟空と変わらない。ジャンプの上昇中ならいつでも出せるぞ。

ココで使え

正面に真上から攻めると対空攻撃で迎撃される。繰り出すタイミングを変えてみよう。

ダッシュ・エルボー ＋Ⓨ

この技も悟空のときと、なんら変化はないようだ。フェイント技でしかないのかっ!?

ココで使え

逃げるとみせかけて攻撃したり、攻撃と見せかけて…といった攻撃方法もあるけどね。

ジャンプ・ニー・リフト ＋Ⓑ

対空迎撃用の技は、あって損することはない。ジャンプで攻撃してきたら必ず撃ち落とせ！

ココで使え

相手にピッタリくっついた状態で出せば、地上戦でも使えるぞ。でもやっぱり迎撃用かな。

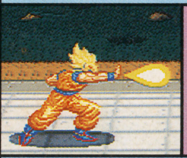
四連脚 ＋Ⓑ

強力な蹴りを連続して繰り出す技。接近戦では、使いたい技だがスキがデカイのが難点。

ココで使え

ガードされてもライフは削れるが、4発入ることはまずない。ハッキリいって使えない技。

連続エネルギー弾 ＋Ⓐ

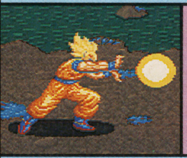


連続して3発のエネルギー弾を撃てる光線技。弾のスピードが速いので結構当てやすい。

ココで使え

至近距離でのエネルギー弾の撃ち合いで、不意にこの技を出せば、ヒットしやすいぞ。

追跡エネルギー弾 ＋Ⓐ

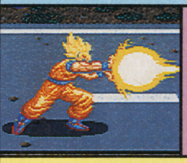


相手を追いまわす誘導弾。悟空のときよりも繰り出すスピードが速くなったようだ。

ココで使え

上空に逃げたとき、逆に逃げられたときには、この技で攻撃するのがベストだ。

超かめはめ波 ＋Ⓐ



悟空のときのかめはめ波よりも、一段とパワーアップしている。一撃必殺の技になったぞ。

ココで使え

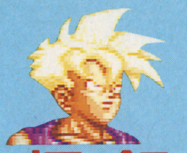
超元気玉がなくなったため、大技はこれだけ。でも威力はバツグンなのでたまったら撃て！

必殺法

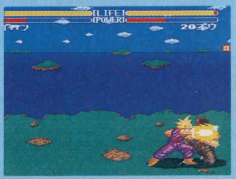
相手に接近戦を挑まれたら、スラッシュダウン・キック。また至近距離から連続エネルギー弾を浴びせるのも有効だ。必殺の光線技までねばれ。

はみだしテク!!

必殺技の回避コマンド全集：ガード／←+Ⓐ(ダメージ2分の1に減少)・よける／↑↓+Ⓐ(ダメージ4分の1に減少)・かきけす／←→+Ⓐ(ダメージ0、ただし人造人間は使用不可)・はじく／↑↓+Ⓐ(ダメージ0)・はね返す／←↑↓↑→+Ⓐ(ダメージ0)



悟飯

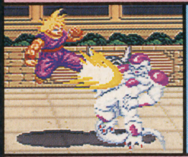


⬆爆裂パンチはスキの小さい技だ。追いつめたら逃がすな。

HOW TO USE

接近戦から必殺の光線技まで、オールマイティにこなすバランスのよいキャラだ。パワーにまかせて押しまくれば楽勝まちがいなし。

スラッシュダウン・キック　+ B (J)



悟空、ピッコロとおんなじ技。でも悟飯が使うとなぜか強く感じる。存分に使っていこう。

ココで使え

やはり対空攻撃を警戒して、超低空で繰り出すのがいいぞ。スキを見つけたら飛び込め！

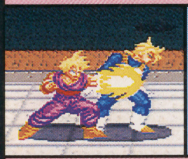
スライディング・キック　+ B

滑る距離や威力は、ほかのキャラのものと同じだ。この技を中心に攻撃を仕掛けていこう。

ココで使え

相手がジャンプしたら、その着地を狙うとキマリやすいぞ。ヒットしたら爆裂パンチ！

爆裂パンチ　+ Y

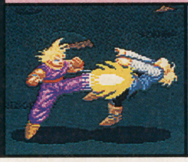


強力なパンチを何発も連続して繰り出せる技。スキが小さいので多用してもOK。

ココで使え

相手を画面の端に追い込んだら、この技をラッシュ！　体力を削りプレッシャーをかけろ。

ムーンサルト・キック　+ B

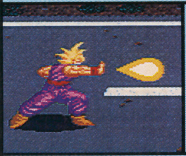


ムーンサルトでつま先を相手にぶつけ、着地と同時に蹴りを出す。対空技としても有効だ。

ココで使え

これも削り技として使える。相手の起き上がりを攻めるのもよし。いきなり出すのもよし。

連続エネルギー弾　+ A

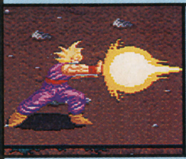


高速のエネルギー弾を3連発。光線技も使って、攻撃のバリエーションを広げていこう。

ココで使え

画面が分割していると逃げられてしまう。しかし1画面内で出せばガードするしかないぞ。

魔閃光　+ A

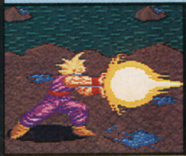


必殺の光線技のひとつ。接近戦の合間を縫って繰り出してみよう。返し技を恐れるな！

ココで使え

かなりのパワーを消費してしまうため、もう少しためたほうが…。相手の状態にもよる。

かめはめ波　+ A



悟飯の最強の光線技だ。威力はかなりのもので、体力ゲージを3分の2以上減らせるぞ。

ココで使え

その強力さゆえ、返されるのが怖いよね。でもフィニッシュはこれで決めたい！

必　殺　法

スライディング・キックで接近。ガードされても当たっても、次の攻撃は爆裂パンチだ。間合いを離して連続エネルギー弾。フィニッシュはかめはめ波！

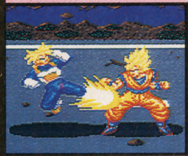
トランクス

⬆追いつめて削る技があると戦いが有利にすすめられるぞ。

HOW TO USE

悟飯ほどのパワーはないものの、わりとバランスのとれたキャラ。接近戦ではトルネード・ショットを中心に、攻撃を仕掛けていこう。

スラッシュダウン・キック　+ B (J)

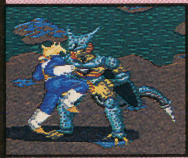


相手を画面端に追い込んだときに真上から見舞うのも効果的。いろいろためしてみよう。

ココで使え

ダッシュで近づくのが危険な場合、この技を使って相手の懐に飛び込め。攻撃はそれから。

ライトニング・ダッシュ　+ Y

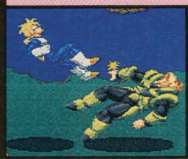


ダッシュ・エルボーのヒザ蹴り版。後方にさがり、ダッシュとともにヒザ蹴りを繰り出す。

ココで使え

威力はダッシュ・エルボーより大きい。つなぎ技として技と技の合間に入れよう。

ローリング・ショット　+ B

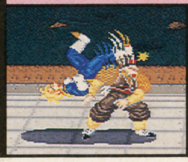


空中で1回転してカカトを当て、その後にヒザ蹴りを繰り出す。接近戦で使おう。

ココで使え

トルネード・ショットと似ているので、両方の技を交互に出して相手を混乱させちゃおう。

トルネード・ショット　+ B

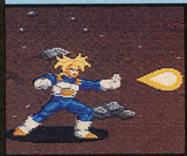


何度も回転しながらカカトを相手に当てる技。一発当たればバラバラと連続で決まるぞ。

ココで使え

技が出るまでの時間が短いため奇襲としても使える。接近戦で多用して、相手の体力を削れ！

連続エネルギー弾　+ A

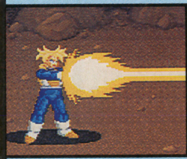


3発のエネルギー弾を連続して放てる。逆に撃たれたときは分割を利用して上空に逃げろ。

ココで使え

連続で繰り出せば6連発、9連発も可能だ。ただ、それなりにパワーは消費するけどね。

バーニング・アタック　+ A

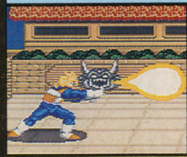


少ないパワーで出せるわりには、威力がある技。たまったらバシバシ撃っていこう。

ココで使え

光線技を撃つため間合いを広げると、先に撃たれることも。回避コマンドも覚えておこう。

フィニッシュ・バスター　+ A



その名の通り最終兵器の大技。ガードはもちろん避けてもかなりのダメージが与えられる。

ココで使え

パワーをためて距離をあければ撃つのはバレバレ。だがこの技はそれでも撃つ価値はある。

必　殺　法

スラッシュダウン・キックで接近しトルネード・ショットで攻撃。ガードされても体力を削れるぞ。そのあいだにライトニング・ダッシュも組み合わせてみよう。

はみだしテク!!

同キャラ対戦ができるようになる隠しコマンドも、いっちょ紹介しておこう。やり方は簡単。電源を入れ最初のデモ画面が始まったら、⬆、Ⓧ、⬇、Ⓑ、⬅、Ⓛ、➡、Ⓡと入力すればOK！　成功すれば"ピロリロリ～ン"と音で教えてくれるぞ。

CAPTAIN TSUBASA IV

キャプテン翼Ⅳ

●SFC ●発売中 ●テクモ ●¥9,700 ●SLG ●12M

第2部攻略の前に、第1部を振り返ってみよう

全国の翼ファンに送る『キャプテン翼Ⅳ』攻略第２弾！　今回は第２部全16試合を徹底攻略するぞ。まずは第１部のストーリーのおさらいから。ついにプロデビューした翼はブラジルのサンパウロＦＣに入団。このチームのエースはストラットという気性の激しい選手。しかし彼は過去に友人をケガさせたためタックルを恐れていた。それを知った翼はストラットに過去を振り切るよう説得。翼の言葉に目覚めたストラットは、翼にエースナンバーを譲り渡すのだった…。

⬅翼の「過去を振りかえるな！　前だけを見るんだ」という言葉に心を打たれ自分を取り戻すストラット。

⬆ストラットからエースナンバーである10番の入ったユニフォームを渡される翼。ありがとう、ストラット。

⬅今、ここに２人の雄が、新たな友情に結ばれ、サンパウロＦＣに新しい強力なコンビが誕生したのだった。

試合の勝敗によって第2部の展開が変わっていく

今回新システムとして、試合の勝敗によりその後の展開が変化するマルチシナリオシステムを採用。この最初の分岐点が、第１部ブラジル編第３試合、バスコ・ダ・ガマ戦だ。第２部はこの試合に勝つと南米編に、負けるとヨーロッパ遠征編に突入。この後もさらにそれぞれ２種のわかれ道が待っているぞ。エンディングはまだまだ遠い！！

WIN　南米編　ラテンアメリカカップ出場のブラジルチーム選抜リーグ戦

⬆長い戦いの末に、ついにバスコ・ダ・ガマを下すサンパウロＦＣ。やったネ！

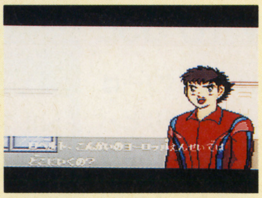
南米編は、南米一を決めるラテンアメリカカップを中心に展開する。翼たちサンパウロＦＣのメンバーがそこに出場するには、まず ブラジルのプロチームと戦い、ブラジルの代表選手に選抜されなければならないのだ。果たして翼は代表選手に選ばれるのか？　そして中南米各国の代表チームが参加するラテンアメリカカップで勝ち進むことができるのだろうか……？

⬅どうやら石崎も選抜選手の座を狙っている？

LOSS　ヨーロッパ遠征編　ヨーロッパ各国のチームと親善試合

⬆ザガロ率いるバスコ・ダ・ガマとのし烈な戦いに敗れたサンパウロＦＣ。

ヨーロッパ遠征編は、サンパウロＦＣがヨーロッパ各国のチームと親善試合を行っていく。スウェーデン、イングランド、フランス、スペイン、オランダ、デンマーク、ドイツ、イタリアといった国々のプロチームが相手なのだ。そして、これらのチームには、翼と同じようにプロになった、かつての全日本の仲間達もいる。これは絶対に負けられない！



⬅ヨーロッパ遠征は８か国をまわる親善試合だ。

©高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ ©TECMO,LTD.1993

南米編　南米をかけて翼の前に懐かしいライバルが続々登場！

ブラジル代表選手選抜リーグ

VS グアラニー
速攻に気を付けろ

選抜リーグ第１試合の相手はサンタマリア率いるグアラニー。早目のシュートと速攻が特徴のチームなので、中盤で積極的にボールを奪おう。

10番 サンタマリア

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
31	32	31	28	29	27

VS スポルチ
メオンの守りを崩せ

この試合中、ストラットが必殺技メガロゾーンシュートを覚える。メオンのゴール前の守りはかなり固いので、どうしても得点できなければこういった必殺技を利用しよう。

GK メオン

パス	キャッチ	パンチ	ドリブル	シュート	とびだす
28	30	34	31	32	30

VS フラメンゴ
敵が必殺技を打つ前にボールを奪おう

以前リオ・カップで戦った翼の好敵手、カルロスが登場。必殺技ファントムシュートも健在だ。ドリブル中は必殺技ぶんしんドリブルを使ってくるので、彼にボールがわたると面倒だぞ。もう１人のマークすべき選手はコインブラ。必殺技マッハシュート、カルロスとのコンビのリーサルツインは超強力。ドリブルも早いので、こいつにはかなりの注意が必要だ。

10番 コインブラ

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
32	29	28	27	28	27

9番 カルロス

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
27	28	29	26	25	24

VS ブラガンチーノ
ディウセウがいないスキに攻撃しよう

ＧＫタファエル、ＤＦディウセウといったメンバーから、一見守りのチームに見えるが攻撃も鋭い。サイドをうまく利用して短くパスをつなぐ攻撃を仕掛けてくるのだ。特に、ドリブルで攻めている時は、ディウセウのパワータックルには注意が必要。うまくパスをまわしてかわそう。でも、できるだけディウセウのいないスキを狙うのが無難かもしれないが……。

GK タファエル

パス	キャッチ	パンチ	ドリブル	シュート	とびだす
36	38	42	40	37	41

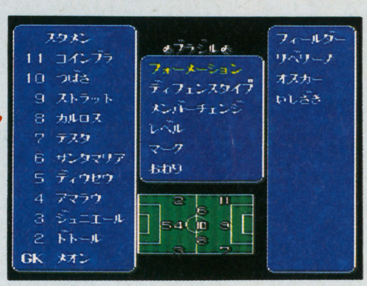
4番 ディウセウ

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
33	34	35	32	31	30

ラテンアメリカカップ

VS ベネズエラ
新生ブラジルチームの前に敵は無し

ついにラテンアメリカカップが始まる！　翼、石崎、ストラットたちと、今まで戦ってきた強豪を合わせた最強ブラジルチームが、ここで誕生する。このメンバーなら、特に必殺技を持つ選手もいないベネズエラは楽勝のはず。マークするとしたら攻撃の要（かなめ）のアルを。



⬅新生ブラジルチームのメンバーだ。石崎も入れたぞ。

8番 アル

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
37	35	34	34	35	34

VS ペルー
オルミーガのドリブルに注意

必殺技こそないが、９番オルミーガは要注意人物。速いドリブルで攻めて、どんどんシュートしてくる。とはいえ、このチームの守りはそれほど固くないので、レベルアップのためにまんべんなく味方を活躍させ、積極的に得点チャンスを狙っていけば勝てない相手ではない。

⬅レベルアップすると次の試合前にロベルトが教えてくれる。

➡まんべんなくキャラを使用するのがレベルアップのコツだ。

9番 オルミーガ

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
38	38	39	37	36	36

VS コロンビア
ミルチビッチの攻撃をうまく回避しろ

コロンビアには、先のブラガンチーノとの試合後にいきなり翼に挑戦状を叩き付けてきた謎の男、ミルチビッチがいる。彼はこの強引な性格と似通うナナハンタックルという強力な必殺技でドリブルを止めにくるぞ。しかしこれに対抗して翼は新たな必殺技クリップジャンプを覚えるので安心。他の選手はミルチビッチを避けてパスをまわし、タックルを受けないように注意。

4番 ミルチビッチ

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
44	43	44	47	46	48

➡クリップジャンプで相手のタックルをかわせるぞ。

VS メキシコ
日向にボールが渡らないように注意

とうとう決勝戦！ 相手は何と翼同様プロ入りした日向・若島津のコンビだ。作戦はとにかく日向を避ける、若島津にはスルーで攻撃の2点。ブラジルチームは南米一になれるか？

⬅かつての翼のライバルといえばやはり日向。

9番 日向

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
41	38	37	36	37	36

GK 若島津

パス	キャッチ	パンチ	ドリブル	シュート	とびだす
40	40	42	42	42	44

ヨーロッパ遠征編 次々とプロになった日本の仲間たちとの戦いだ！

VS イエテボリ
両サイドのヤン兄弟の動きをチェック

ヨーロッパ遠征編の第1試合はスウェーデンとの親善試合。このチームでマークすべきなのはヤン兄弟の動きだ。2人は右と左の両サイドにわかれ、大きくパスをつないでこちらをかく乱しながら攻めてくる。そして1人がシュートに失敗しても、もう1人がすぐフォローに入るという絶妙のコンビプレイを見せるぞ。2人の動きに惑わされず、自分たちのプレイをキープ。

9番 ヤン・テルン

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
40	35	34	31	32	30

11番 ヤン・ユング

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
40	35	34	31	32	30

VS マンチェスター
松山のいない前半に得点を稼いでおけ

ロリマーとロブソンという攻守の要をそれぞれチェックしよう。ハーフ後は前作でもおなじみの松山がプロ入りして登場する。前半の内に点を稼いでおいた方が展開が楽だろう。

⬅松山もイギリスでつい先日プロになった。

9番 ロリマー

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
32	31	30	28	28	27

9番 松山

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
27	28	29	26	25	24

VS バルセロナ
クァールを集中的にマークだ

スペインリーグ最強チーム、バルセロナ。このチームの選手は全員が全体的に能力値が高く、こちらのレベルが低いと苦戦するかも知れない。敵の攻撃では、クァールのオーバーラップに気を付けよう。必殺技こそないが、シュートは強力だ。マークを多めにつけて動きを封じよう。

⬅ゴール前の守りがかなり厳しいぞ。ゆさぶっていけ！

➡クァールのシュートはけっこう強烈。パンチングで防げ。

4番 クァール

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
39	40	41	42	41	42

VS ブレンビー

スイーパーに注意を

スター選手は特にいないが、慎重な攻めで確実に得点を重ねるチームだ。守りも４番のヒューズがスイーパーとしてゴール前の守りを固めていて、けっこう手ごわい相手だぞ。相手チームが攻撃に出ている時にボールを奪い、カウンターで一気に攻め上がろう。

４番 ヒューズ

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
30	31	31	30	30	30

VS アヤックス

イスラスをマーク

イスラスは必殺技こうそくドリブルを持っているので、なるべくならボールを渡したくない。そこで、ＤＦのマークを彼に集中させ、パスをつながないようにしてしまおう。イスラスがフィールドのどこにいるか、いつでもチェックを。

11番 イスラス

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
44	40	38	36	38	36

VS マルセイユ

中盤での岬の動きを警戒しろ

かつての全日本で翼とゴールデンコンビを組んでいた、岬のいるチームだ。岬は攻撃に参加するよりも中盤で攻撃・守りのフォローに回ることが多い。センターラインからどう攻め入るかがカギだ。岬は必殺技ムーンサルトパスカットを持っているので、ドリブルで抜く方がいい。

⬅岬は翼とかつてコンビを組んでいたが、今回は敵だぞ。

➡翼もまた岬といつか一緒にプレイすることを願っている。

８番 岬

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
39	40	41	36	37	36

VS ハンブルガーSV

若林には全員攻撃で何度もシュートを

ハンブルガーＳＶには、全日本で鉄壁の守りを誇っていた若林がいる。彼の守りは相当厚いので、何度もシュートを重ねてチャンスをつかめ。又、ポブルセンの必殺技にも注意しよう。

⬅南葛ＦＣで翼と仲間だったＧＫの若林だ。

11番 ポブルセン

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
46	42	42	40	40	39

GK 若林

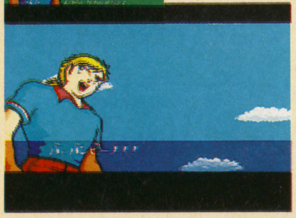
パス	キャッチ	パンチ	ドリブル	シュート	とびだす
46	47	49	47	49	48

VS ミラン

スーパーカルテット全員に注意しよう

ヨーロッパ親善試合の最後は、ストラットの故郷イタリアが舞台だ。ここのチームは世界最強と言われるミラン。必殺技ホーミングショットをもつピピン、ファンベルグ、ＭＦのニスケンス、リベロのロッシというスーパーカルテットがそろっているぞ。はっきり言ってかなりの強敵だ。特にパスワークは素晴らしく、あっという間に得点されてしまうので、常に敵の動きには気を配っていよう。又、この試合のハーフ後には、かつてストラットがケガをさせ再起不能になったはずのバンビーノが登場する。あまり前線に立って戦う選手ではないが、要チェック。同じくハーフ後に入るフーリアはシュートに注意。チャンスを逃すとこのチームは勝てないぞ。

⬅ストラットは過去の過ちを翼に告白。



⬆ストラットがケガをさせて再起不能のはずのバンビーノが出場する!?

11番 ピピン

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
48	48	48	44	44	42

９番 ファンベルグ

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
48	49	50	47	46	45

８番 ニスケンス

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
48	46	44	44	46	45

４番 ロッシ

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
39	39	38	42	43	44

SUPER BOMBERMAN

スーパーボンバーマン

SFC

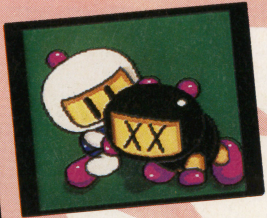
●4月28日発売
●ハドソン
●¥7、800
●ACT ●4M

2人で力をあわせて進め！

1 ノーマル

まずは
ノーマルモード！

ニセボンバーマンを



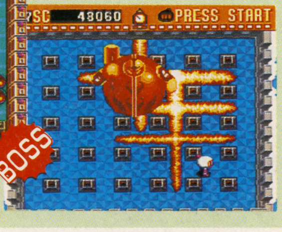
協力して
やっつけるんだ！

SFCでスーパーになったボンバーマンは、ストーリーを追っていくノーマルモードで、2人で協力して戦うことができるようになった。敵は、ボンバーマンの高い戦闘力を悪用しようと狙っている、悪の権力者カラット・ダイヤモンドとDr.ムックの2人。彼らはボンバーマンを捕らえようと、凶悪なロボットをボンバーマンの住むピースタウンに送り込んで来たのだ。ボンバーマンはブラックボンバーマンと力をあわせ、悪の野望に立ち向かうというわけ。2人協力プレイの時にはストックの受け渡しもできるようになっているが、アイテムだけは取った者勝ち。おたがいにゆずり合いの精神を大切にしつつ、パワーアップさせていこう！

STAGE 1 ピースタウン

ステージ1は、まだまだほんの小手調べ。敵が強くないぶんアイテムを確実に取りつつ進んでいこう。ボスのビガロンが振り回すハンマーと、飛び散るブロックの破片に注意。離れて爆弾で攻撃だ！

⬆火力が弱いうちは、こうやって敵をハメるのだ。



⬇爆弾を置いて逃げるのが基本。相手の動きをよく読んで。

STAGE 2 ロボット遊園地

遊園地だけあってユニークな外見の敵が登場。しかし爆弾を食べるパクパや壁を抜けてくるキンカルなど手ごわいヤツもいるぞ。

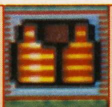
⬆キンカルは爆弾の上にいれば避けられる。

⬇ボスはピエロマスク。攻撃すると、

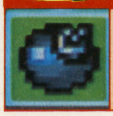
⬆8方向に弾を撃ってくる。離れて避けるといいぞ。

これがパワーアップアイテム

ファイヤーアップ
火力がアップする。最高10段階まで。



無敵スーツ
敵や爆炎に対し、一定時間無敵になれる。



ボムアップ
爆弾のストックが増える。最大10個まで。

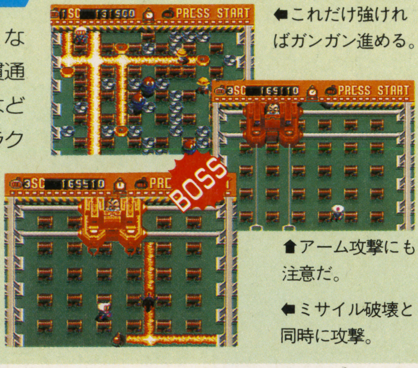
スピードアップ
ボンバーマンの足が速くなる。

ボンバーマン
いわゆる1UPアイテムだ。

©1993 HUDSON SOFT

STAGE 3 Dr.ムックロボット改造工場

そろそろ敵も手ごわくなってくる。リモコン、貫通爆弾、フルファイヤーなどのアイテムがあれば、ラクにこのステージはクリアできるのだが……。Dr.ムックが操るボスのクレーンハンドは、ミサイルを破壊しつつ本体に爆炎を当てろ！



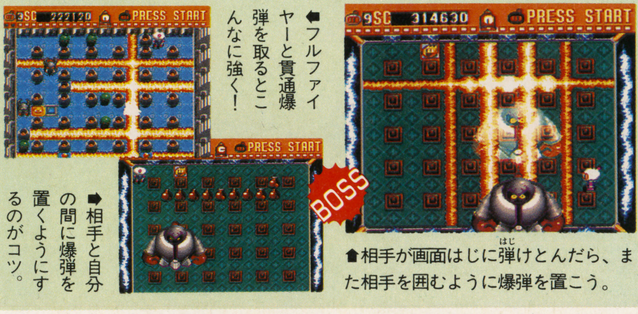
⬅これだけ強ければガンガン進める。

⬆アーム攻撃にも注意だ。

⬅ミサイル破壊と同時に攻撃。

STAGE 4 ロボットトーナメント予選ドーム

カタい敵やボンバーマンを狙って迫ってくる敵が出現するステージ。迫ってくる敵は爆弾を置けば避けられるので、リモコンがあると便利だぞ。ボスのメカオニタは爆炎を当てると分身する。爆弾が爆発するときは、なるべく距離をあけておこう。



⬅フルファイヤーと貫通爆弾を取るとこんなに強く！

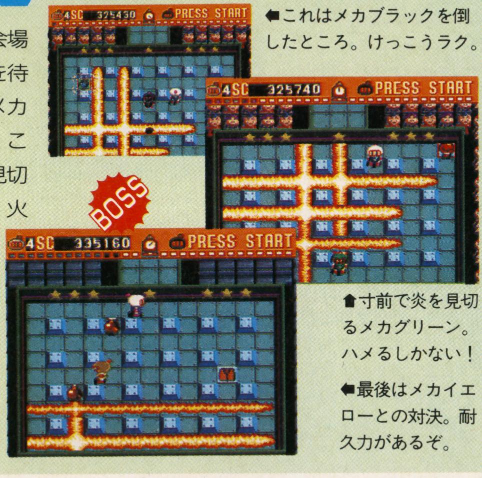
➡相手と自分の間に爆弾を置くようにするのがコツ。

⬆相手が画面はじに弾けとんだら、また相手を囲むように爆弾を置こう。

ステージは全部で6つ!!

STAGE 5 ロボットトーナメント会場

トーナメント会場でボンバーマンを待つのは、8人のメカボンバーマンだ。こいつらは爆炎を見切って移動するが、火力も弱ければ置ける爆弾の数も少ない。はっきりいってボンバーマンの方が強いので、落ちついて戦おう。



⬅これはメカブラックを倒したところ。けっこうラク。

⬆寸前で炎を見切るメカグリーン。ハメるしかない！

⬅最後はメカイエローとの対決。耐久力があるぞ。

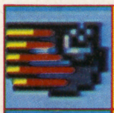
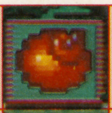
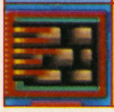
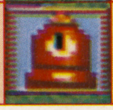
STAGE 6 ダイヤモンドタワー

そしてここが最終ステージだ！　最後だけあって、手ごわい敵がゾロゾロ登場する。全滅するとパワーアップがすべてなくなってしまうので気合いを入れて戦おう。ボスのスパイダルは目が弱点、ウイテルⅤにはパンチで爆弾をぶつけよう！

⬆こんな大きなザコ敵も出現する。負けるな！

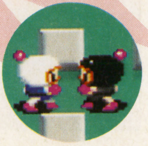
⬇相手が降らせてくる爆弾を避けつつ、目の前に爆弾を置くのだ！

⬆真下か真上から爆弾をパンチ！　こうじゃないとダメージを与えられない。

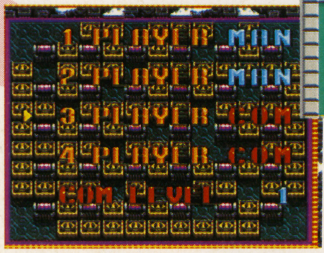
	**爆弾通過** 置いた爆弾を通過できる。		**リモコン** Ⓑボタンで爆弾を爆破させる。		**貫通爆弾** 爆炎が障害物を貫通する。		**パワーグラブ** 爆弾を壁の向こうに飛ばせる。		**消火器** ボンバーマンの残機が最大に。
	**壁通過** 壁を通り抜けられる。		**フルファイヤー** 火力が最大になるアイテム。		**キック** 爆弾を蹴飛ばせるようになる。		**タイム** タイムカウンターが回復する。		**ハート** 死んでもその場で1回復活する。

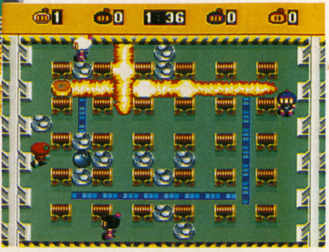
2 対戦

『SUPER BOMBER MAN』でイチバン熱い対戦モードの常勝テクを解明する!



そして『ボンバーマン』の最大の魅力が、最高４人まで参加可能な対戦プレイ。珍プレイが飛び出すこともあったりして、時のたつのも忘れるほど熱中してしまうのだ。でもどんなに楽しくっても、負けてばかりじゃ耐えられない。やっぱり気持ちのいい勝利を手にしたい！　という人のために、ステージごとの攻略ポイント、そして基本テクニックを紹介していこう。勝ちすぎて友だちをなくすことのないように！





⬇ステージの仕掛けを利用した戦い方も覚えよう！

⬆始まったらもうそこは情け無用の世界。

⬅最大４人まで。ＣＯＭをまぜてもＯＫ。

バトルステージは12種類!

1 フツウガステキ

名前の通りの普通のステージ。それだけに各自のテクと、取ったアイテムが勝負を左右する。人より多くアイテムを取って戦いたいところだ。

とにかくアイテム集め

2 ウシロノショウメン

全員画面中央からスタート。できることなら、１人でも２人でもここでライバルを減らしておきたい。囲みを破ろうと爆弾を置いたヤツをハメろ！

スタート直後にハメろ

3 コロコロバクダン

画面上方から、ランダムで爆弾が降ってくる。しかし降ってくる爆弾の火力は小さいのであせらず行動することが大切。攻撃するときはチャンスを待って。

相手の自滅を待つ!?

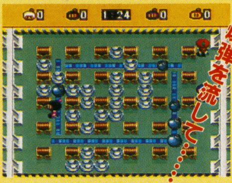
4 ボヨヨンジャンプ

トランポリンの上に乗ると、ボヨヨ〜ンとジャンプしてしまう。落下地点はランダムだが、相手がジャンプしたら落ちそうなところを予測してハメちゃえ。

落下地点を狙え

5 ベルトコンベア

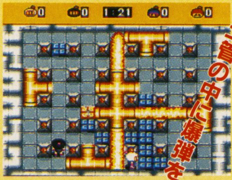
爆弾とボンバーマンを運ぶベルトコンベアがある。相手が流してくる爆弾をきちんと避けないとすぐにやられる。ベルトコンベアに乗るときも注意だ！



爆弾を流して……

6 ドカンデボカン

通過可能な土管がある。中に爆弾を置きまくれば、うっかりそばを通った相手が土管から吹き出す炎にやられてくれる。キックのアイテムもうまく使おう。

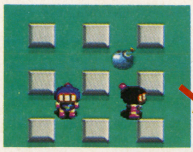


土管の中に爆弾を

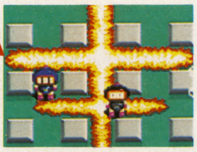
時間差を利用した『背スジにゾク!』技3本!

危険な誘爆無理心中!?

相手が爆弾を置いて安全な場所に逃げたら、すかさず誘爆を狙って爆弾を置く！



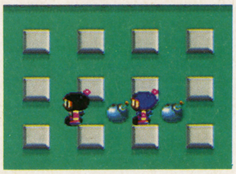
⬆爆弾を置いて安全な場所にいく相手。



⬇すかさず誘爆地点に爆弾を置いとこう。

ローラースケートたくさんあれば

たくさんスピードアップしたら、相手を追い抜きざまに爆弾ではさんでしまう、なんてテも。



⬆足の遅い方がハメられる。相手を選ぼう。

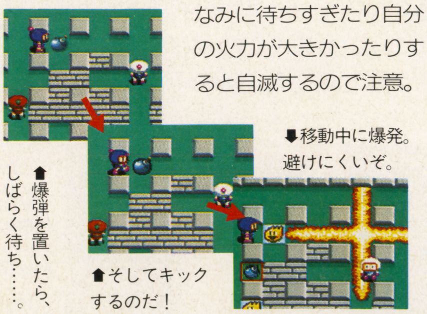
今日の格言

注意1秒　毛がないじょ〜!?

１秒でも注意をおこたると、毛さえ残らないほどの爆炎に襲われる、という言葉。

キックの鬼となれ!

爆弾を置いた後しばらく待ってから蹴飛ばす。こうすると爆弾が移動しているときに爆発するので、相手も避けにくくなるのだ。ちなみに待ちすぎたり自分の火力が大きかったりすると自滅するので注意。



⬆爆弾を置いたら、しばらく待ち……。

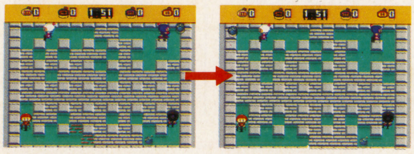
⬆そしてキックするのだ！

⬇移動中に爆発。避けにくいぞ。

アイテムを利用した『指さばきのプロ』技3本！

カベの向こうに誰がいる？

外壁に向かって爆弾をパンチすると、反対側から爆弾がでてくるのだ。

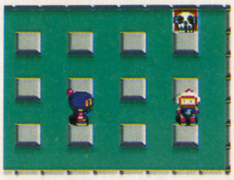


⬆壁に向かってパンチ！　すると？

⬆逆の壁から爆弾出現。相手はビックリ。

パンチでボンバー！

パンチで飛ばした爆弾に相手が触ると、しばらく動けなくなってしまうことが…。



⬆動けなくなってるスキに爆弾を置いちゃえ！

今日の格言

能あるボンバーマンはタマ(爆弾)を隠す

アイテムをたくさん持っているとマークされやすい。相手に悟られないよう注意しよう。

キックとリモコンで最強！

キックで蹴った爆弾が、相手のそばにきたらリモコンで爆破。リモコンの出るステージではこの方法が最強！

⬆まずリモコン爆弾を置きましょう。

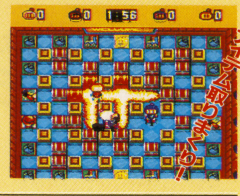
⬆キックして相手の横にきたら……。

⬇後はⒷボタンで爆破するだけでイイのです。

それぞれのコツをつかめ！

7 モッテケアイテム

1番先に囲みを脱出するのがポイントだが、ウシロノショウメンと同じくいきなり敵をハメても０Ｋ。早く出そうなヤツの後を、ついていくのもいい方法。

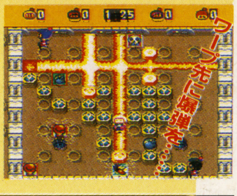


9 ポッカリライト

スポットライトの光を頼りに戦うステージ。置かれた爆弾とブラックボンバーマンがとにかく見づらい。アイテムもあまり出ないので、逃げ回るのが得。

11 ゲツメンワープ

ランダムでワープするワープゾーンがある。ボヨヨンジャンプ同様ワープ先の地点に爆弾を置いてハメてしまうのがいい方法。でも逆にハメられないように。

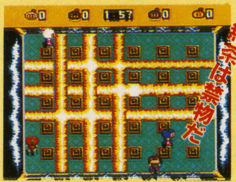


8 ゾンビフラワー

ゾンビフラワーは破壊しても復活するし、ブルドーザーは爆弾を運んでいってしまう。このステージに出現するリモコンを、手に入れられるかが決め手だ。

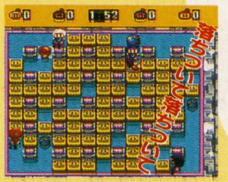
10 ギンギンパワー

いきなり全員フルパワー。調子にのって攻撃に出ると、自分の大きな火力に焼かれたりすることもしばしば。誰かやられるまで逃げてたほうがいいかも？



12 イダテンワールド

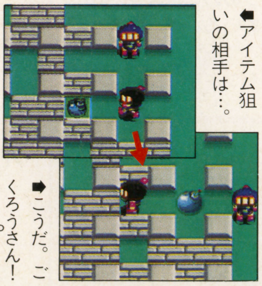
いきなりスピードがＭＡＸ状態でスタート。自分がどこにいるのかわからなくなることも。無理に動き回るよりはじっとしていたほうが生存率が高い？



他人の動きを読む！『頭脳でズドン！』技3本！

エサにつられてフクロのネズミ

相手が袋小路の奥にあるアイテムを取りにいこうとしたら、後を追いかけて爆弾で出口をふさいでしまおう。欲張りに有効。



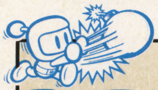
⬅アイテム狙いの相手は…。

➡こうだ。ごくろうさん！

バクダン置きまくりのヤツは

調子に乗って爆弾をたくさん置くヤツは、先回りして写真のようにハメちゃえ。

⬆調子に乗ってるヤツは自分しか見てないのでハメやすい。



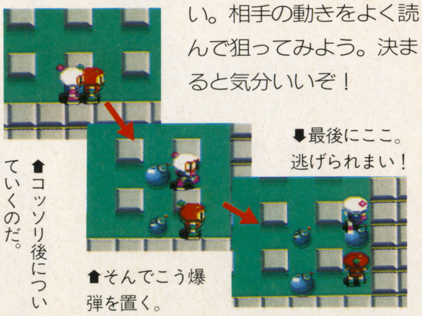
今日の格言

ボンバーヒマなし

ボンバーマンはスキをつかれないよう注意を払うため、心休まるヒマがないという格言。

相手がスミにいったなら

相手がスミに向かって歩いていったら、スミを利用して爆弾を3つ置いてハメてしまおう。この技はこちらの足が速いほどやりやすい。相手の動きをよく読んで狙ってみよう。決まると気分いいぞ！



⬆コッソリ後についていくのだ。

⬆そんでこう爆弾を置く。

⬇最後にここ。逃げられまい！

ELNARD

エルナード

●SFC

●4月23日発売

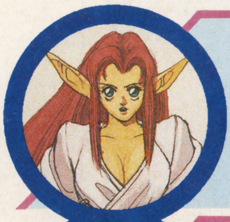
●ゲームプラン21

●¥9、600

●RPG ●12M

DATA 1 分析・7人の主人公キャラ

『エルナード』のプレイヤーキャラクターは、個性的な7人の中から自由に選べる。選択したキャラとパートナーキャラ（ゲーム中に仲間にできるキャラ）の組み合わせによってゲーム難度や進行スピードが大きく異なるので、好みに合わせて調整しよう。

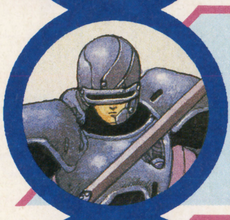


エスナ

■エルフ■HP14■MP16■パワー3■ガード3■マジック4■スピード5■ブキ1■プロテクト1■EX18

魔法に関して自信過剰気味のエルフ。突っ張ってはいるが、どこかに優しさを求めている女の子だ。格闘戦が強いキャラと組めば展開が非常に楽になる。

オススメパートナー **ラックス**（次点 オルバン）

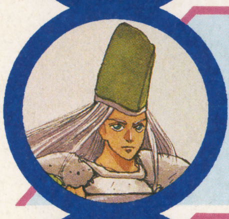


カルム

■ヒューマン■HP16■MP4■パワー4■ガード4■マジック3■スピード4■ブキ2■プロテクト1■EX21

全身をよろいで包んだ若き戦士。これといった欠点もなく、オールラウンドに戦える。初心者は迷わずコレを選ぼう。パートナーは誰と組んでも問題ない。

オススメパートナー **バルス**（次点 エスナ）



バルス

■ヒューマン■HP15■MP10■パワー4■ガード4■マジック4■スピード4■ブキ1■プロテクト1■EX20

アークを見つけて邪悪な力を消し去るという信念のもとに行動しているが、思い込みが過ぎることもしばしば。回復系の魔法に強く、補助的な役割をになう。

オススメパートナー **ラックス**（次点 カルム）

レジース

■デーモン■HP16■MP10■パワー4■ガード4■マジック3■スピード4■ブキ1■プロテクト1■EX24

協調性がなく、力こそ真理だと信じ、アークを手に入れてシーダをも越えようとたくらんでいる魔族。攻撃力に優れているが防御力がイマイチ。短期戦タイプだ。

オススメパートナー **エスナ**（次点 カルム）

ウィルミー

■エイリアン■HP20■MP2■パワー5■ガード7■マジック2■スピード6■ブキ2■プロテクト2■EX12

怪物のような外見のため人間にいじめられていたが、この旅で自分が優れていることを証明しようと考えている。素早さとレベルアップが一番早いのが特徴。

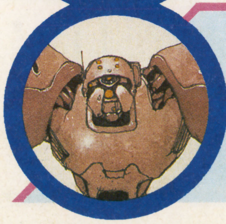
オススメパートナー **バルス**（次点 ラックス）

オルバン

■ドワーフ■HP18■MP3■パワー4■ガード5■マジック3■スピード2■ブキ2■プロテクト1■EX24

自らの意志でシーダに弟子入りを志願したドワーフ。アークの力で若返りたいと思っている。素早さに劣るので、ラックスと組むと展開がもっとも遅くなる。

オススメパートナー **バルス**（次点 エスナ）



ラックス

■テツジン■HP18■MP3■パワー5■ガード6■マジック3■スピード3■ブキ5■プロテクト10■EX30

テツジンとよばれる、数千年生き続けた種族の1人。この旅で誰が何の目的で自分たちを造ったかを探る。防御力、HPは最高。武器を買う必要がないのは便利だ。

オススメパートナー **エスナ**（次点 ウィルミー）

©1992 PRODUCE／ENIX

DATA 2 魔法・装備品・宝石リスト

このページではすべての魔法と、パトロフの町までに入手できる装備品、そして宝石のリストを紹介しよう。宝石は売値も買値も同じなので、一見意味がないアイテムに思える。しかし所持金を宝石に替えて持ち歩けば、パーティーが全滅したときにペナルティとして減らされる金額(所持金の半分)をおさえることができるのだ。長旅に出る前は、宝石買いを忘れずに。

魔法LIST

	魔法名(消費MP)	効 果	エ	カ	バ	レ	ウ	オ	ラ
攻撃系	ファーク (3)	火の玉を飛ばす		●		●	●	●	
	フレイム (12)	火柱を発生させる		●		●	●	●	
	ファクザン (14)	火の鳥を放つ。敵全員に有効		●		●	●		
	ファイヤー (32)	火の玉で敵を包む		●		●	●		
	アイス (3)	氷を降らす	●	●	●	●			
	ホワイト (12)	氷柱を発生する	●			●			
	アイスボム (14)	冷爆弾をぶつける。敵全員に有効	●			●			
	ブリザー (32)	ブリザードを呼び寄せる	●			●			
	ガン (3)	小さなエネルギー弾を撃つ							●
	レイ (10)	エネルギーボールで敵を包む							●
	フォトン (20)	大きなエネルギー弾を撃つ							●
	ワイドレイ (10)	プラズマエネルギーを放つ							●
	フルザン (40)	プラズマエネルギーを集中して攻撃							●
	キース (30)	ブラックホールで敵1人を消滅	●		●	●	●		
	ディノス (60)	小さな核反応を発生させる	●			●			
間接系	ストーン (10)	敵1人を岩にし、動きを封じる	●	●	●	●		●	
	パワー (6)	攻撃力を2倍にする	●		●				
	アップ (5)	防御力を2倍にする	●		●			●	
	ダウン (5)	敵1人の防御力を半分にする				●			
	スェイス (3)	"スピード"を30アップさせる			●				
回復系	ヘルス (4)	HPを40回復する	●	●	●			●	
	ヘルムス (18)	HPを90回復する		●	●			●	
	ヘルバンス (34)	HPを完全に回復する	●	●	●			●	
	ストーク (6)	敵1人のHPを吸い取り自分のものに	●			●	●		
	ブロット (8)	敵1人のMPを吸い取り自分のものに	●		●	●	●	●	
	キュアー (8)	毒や石化の状態を治す	●	●	●			●	
	ポワール (40)	仲間を生き返らせる。確実ではない	●	●	●			●	
	ポワルン (90)	仲間を確実に生き返らせる			●				
防御系	シールド (16)	火系、冷系の魔法を1回だけ防ぐ			●	●			
	デスカット (20)	キース、ディノスを1回だけ防ぐ	●		●	●			
脱出	ドーム (30)	迷宮や塔から脱出する			●				
特殊	ドリーム (120)	効果は不明。でもスゴイらしい	?	?	?	?	?	?	?

※表内の「●」は、魔法を使える人、装備できる人を表しています。表の略号は各キャラの頭文字です。

宝石LIST

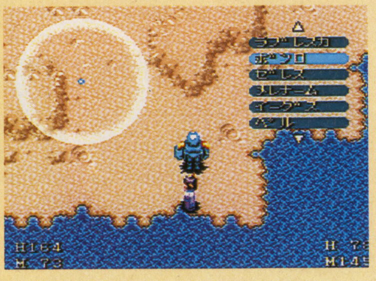
宝石名	売値(買値)
オパール	100G
メノウ	200G
トパーズ	500G
ルビー	1,000G
サファイヤ	2,500G
エメラルド	5,000G
ダイヤ	10,000G

装備品LIST

	名 称	値段	効 果	エ	カ	バ	レ	ウ	オ	ラ
剣	あおのけん	50G	攻撃力＋2		●		●		●	
	てつのけん	350G	攻撃力＋7		●		●		●	
	はがねのけん	800G	攻撃力＋12		●		●		●	
	ぎんのけん	150G	攻撃力＋4		●		●		●	
	きんのつるぎ	4,500G	攻撃力＋25		●		●			
	いかりのけん	1,700G	攻撃力＋16		●		●		●	
	だいちのけん	2,600G	攻撃力＋21		●		●		●	
	サーベル	1,700G	攻撃力＋11	●		●				
	ツメ	0G	攻撃力＋2					●		
	アーム	1,000G	攻撃力＋5							●
斧	あかいおの	70G	攻撃力＋2		●				●	
	てつのおの	300G	攻撃力＋6		●				●	
	はがねのおの	2,500G	攻撃力＋19		●				●	
	いかりのおの	4,000G	攻撃力＋23		●				●	
杖	ひのきのつえ	30G	攻撃力＋1	●	●	●	●		●	
	かしのつえ	180G	攻撃力＋3	●	●	●	●		●	
	せいなるナイフ	400G	攻撃力＋5	●		●				
	みずのつえ	1,000G	攻撃力＋8	●	●	●	●		●	
	ようせいのつえ	2,500G	攻撃力＋14	●	●	●	●		●	
よろい	かわのよろい	80G	防御力＋1		●				●	
	どうのよろい	700G	防御力＋4		●				●	
	てつのよろい	1,600G	防御力＋8		●				●	
	おうけのよろい	2,400G	防御力＋14		●				●	
	あついかわ	0G	防御力＋2					●		
	シード	2,000G	防御力＋8							●
	ぬののふく	60G	防御力＋1	●	●	●	●		●	
	かわのふく	1,600G	防御力＋6	●	●	●	●		●	
	あさのローブ	440G	防御力＋2	●		●	●			
	きぬのローブ	800G	防御力＋4	●		●	●			
	ゆきのローブ	3,700G	防御力＋8	●		●	●			
盾・その他	かわのたて	70G	防御力＋1		●				●	
	ぎんのたて	500G	防御力＋8		●				●	
	せんしのたて	3,000G	防御力＋14		●				●	
	ツノ	0G	防御力＋0					●		
	ポッド	0G	防御力＋2							●
	かわのぼうし	40G	防御力＋0	●		●	●			
	きぬのスカーフ	1,200G	防御力＋10	●		●	●			

アークについて

アークとは惑星エルナードに存在する7つの宝珠のこと。これをすべて集めた者には巨大な力が授けられるという。プレイヤーの目的は世界各地に散らばっているアークを探し出すことだ。展開が進むにつれてアークは次々と手に入るけど、じつは1つ1つのアークにも不思議な力が宿っていて、ゲーム進行上役に立つ効果がある。風のアークは好きな町に瞬時に行けたり、水のアークは戦闘中に使うとHP回復……といった具合だ。



DATA 3　スタート～パトロフ城までのセクション別攻略

エルナード世界MAP

今回攻略する範囲は、３つめのアークを手に入れるところまで。全体の３分の１弱といったところだ。左の大陸マップに記した数字は町や城、ダンジョンがある場所を表し、そのまま攻略の順番になっているのだ。各セクションの紹介と登場モンスターのリストを参考にして、攻略の目安にしよう。なお、モンスター名の左側の数字は、そのモンスターが初登場するセクション（またはその付近のフィールド）を表している。

マークの説明

- [Inn] "宿屋アリ"のマーク。宿屋はＨＰとＭＰの回復手段であるとともにセーブポイントでもある。
- [剣] 武器屋、防具屋、道具屋といった店がある。町や村すべてにあるわけではないのだ。
- [十字] 教会がある。ここでは毒の治療や、パートナーキャラを生き返らせることができる。
- [人物] パートナーキャラがいる。この場合、話しかけて仲間にできる場所のみマークで表示。
- [宝箱] ストーリーの展開上、絶対欠かせない人物やアイテムがあることを表す。
- [戦闘] ボスとの対決などの大きな戦闘がある。レベル上げの目安にしよう。
- [アーク] アークがある。たいていの場合、スムーズに手に入らない。

①レミール城　Inn

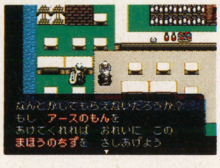
シーダの７人の弟子たちが５年間修業した地。城内には宝箱がいくつかあるので忘れず取っておこう。レベル３まではここを拠点にして経験値を稼ぐべし。

武器屋リスト	道具屋リスト
てつのけん	かいふくえき
はがねのけん	かいふくのね
あかいおの	マナのかおり
かしのつえ	きよめのすな
せいなるナイフ	ひのさけ
防具屋リスト	オパール
どうのよろい	メノウ
あさのローブ	トパーズ

⬆アークを７つ集めたら、ココに持ってくればいいのだ。

②ラブレスカの町　Inn

南にあるアークの洞くつの扉が閉まっているため、多くの人々が困っている。扉の鍵は東の城にいるモンスターが持っているというので、まずはそっちに。道具屋で売っている"まもりのごふ"は、いくつか買いだめしておくと便利だ。

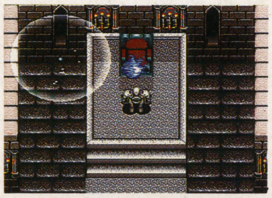


⬆酒場にいるゲインとは、ちゃんと話をつけておこう。

武器屋リスト	道具屋リスト
てつのけん	かいふくえき
はがねのけん	かいふくのね
てつのおの	マナのかおり
かしのつえ	きよめのすな
せいなるナイフ	まもりのごふ
防具屋リスト	オパール
どうのよろい	メノウ
あさのローブ	トパーズ
かわのたて	

③アランス城

構造はそれほど複雑ではないけど、全体が広いので道に迷いやすい。ボスの部屋に行くには入口すぐそばの階段を上がればいいのだが、宝箱もきちんと取っておこう。



⬅標準攻略レベルは5。あまり無理しないように。

BATTLE!　ラムス

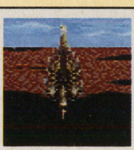
HP:130 MP:110

稲妻による強烈な魔法攻撃を持っている。戦闘前に"まもりのごふ"で防御力を上げてから戦いたい。

モンスター図鑑

- [攻撃] 攻撃系魔法を使う。戦うときはとくに注意！
- [回復] 回復系魔法使用。中には仲間を蘇生する者も。
- [間接] 間接魔法で、各種能力値を変えてしまう。
- [毒] ダメージを受けると毒に侵されることがある。

❶ゴブス　HP:18 MP:0

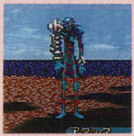

❶ワーホーク　HP:21 MP:0

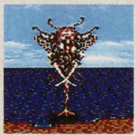
❷リトルトール　HP:30 MP:30　[回復][間接]

❸ゴースト　HP:40 MP:30　[間接]

❸メタルゲート　HP:50 MP:0

❹アンデトール　HP:80 MP:40　[回復][毒]


❺アビッシュ　HP:80 MP:50　[回復][間接]


❺ソウルハード　HP:78 MP:40　[攻撃][回復][間接]

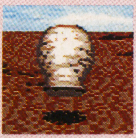
❻ヒートアイ　HP:110 MP:90　[攻撃][回復][間接]

❼ブルートール　HP:80 MP:50　[攻撃][毒]

❼ダークブル　HP:80 MP:0

❽アンデハート　HP:128 MP:150　[攻撃][毒]

❾フライングエイ　HP:88 MP:0　[間接]


❿エアゼリー　HP:67 MP:80　[攻撃][回復][間接][毒]

❿ドッパー　HP:210 MP:0　[攻撃]

❿ストーンマスク　HP:160 MP:90　[間接]

⓫ジャグラ　HP:85 MP:50　[間接][毒]

④アースの洞くつ

扉を開いたらいったんラブレスカの町に戻って、ゲインの消息を確認しよう。洞くつ内は一本道だが途中で雇われ戦士のパイソンが襲ってくるので、油断は禁物だ。

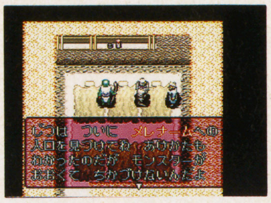
BATTLE! パイソン

HP:160 MP:15

体力勝負という点ではラムスとの戦いよりはいくらかラクだ。マメにHPを回復させつつ、集中攻撃を浴びせよう。

⑤ボロンの町

まずはこの町に来ているゲインから約束の"まほうのちず"をもらおう。町の中にはパートナー候補が3人いる。全員が全員、協力的ではないことを覚えておくのだぞ。



⬆いったん協力を断られても、状況が変わればのってくることも。

武器屋リスト
はがねのけん
ぎんのけん
あかいおの
ぎんのおの
かしのつえ
防具屋リスト
はがねのよろい
きぬのローブ
かわのたて
きぬのスカーフ
道具屋リスト
かいふくえき
かいふくのね
マナのかおり
きよめのすな
すなのビン
てんのゲイト
メノウ
トパーズ
ルビー

⑥ゼレスの町

パートナー候補がやはり3人いるので、気に入った相手がいたら話しかけよう。この町の宿屋の奥にはメレナーム遺跡の入口を知っている学者がいるので、話をつけて行動をともにしよう。この付近で出現するモンスターは一撃必殺の能力があるので注意。

⬆用心棒になってくれ、というわけだな。いいよ。

武器屋リスト	ぎんのたて
いかりのけん	**道具屋リスト**
だいちのけん	かいふくえき
はがねのおの	かいふくのね
みずのつえ	マナのかおり
サーベル	きよめのすな
防具屋リスト	そせいえき
どうのよろい	かがみ
てつのよろい	オパール
きぬのローブ	トパーズ
かわのふく	ルビー
かわのたて	サファイヤ

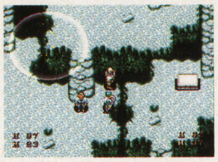
⑦迷宮洞〜メレナーム遺跡

立体的な構造になっているため少々めんどうくさい。メレナームの入口は一目でアヤシイとわかるように隠されているので問題ない。なおこの迷宮には風のアークがある。

BATTLE! レッドパイソン

HP:180 MP:20

攻撃力やHPはだいぶアップしているけど、攻撃パターンは一緒。レベルさえ上がっていれば恐れるに足らず。

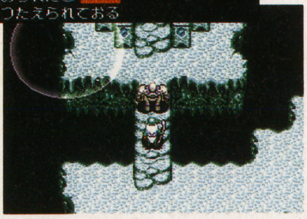


⬆目の前にあるのに取れない宝箱。うう……。

⑧イーグルの町〜地下通路

メレナーム遺跡を通りすぎ、さらに通路を進んでいくと地上への出口が。そこは大陸の西に浮かぶ小島だった。迷宮洞は大陸南西部と小島を結ぶ通路だったのだ。島の北部には、住人が自分たちを"古代メレナーム文明の生き残りの子孫"と名乗るイーグスの町があった。町の長老に会って話をすると、「アークに導かれたお前は重要な役目を背負ってる」などと言われ、大陸へと通じる地下道に案内される。冒険はここで新展開。新たな道が今、開かれた。

⬅メレナームの歴史を語る人々。大変だったのね。

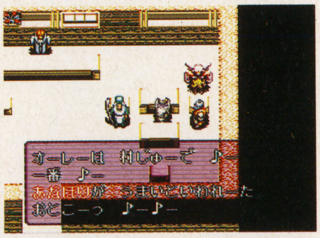


➡地下道は短く、出現する敵も弱め。大丈夫。

⑨ペルの村

湿地帯の上に築かれたペルの村では、第2のアークの情報が手に入る。南にあるガンツの町の長老が持っているとのことだが、スンナリと渡してもらえそうにないらしい。

武器屋リスト	ぎんのたて
いかりのけん	**道具屋リスト**
だいちのけん	かいふくえき
はがねのおの	かいふくのね
いかりのおの	マナのかおり
サーベル	きよめのすな
防具屋リスト	ひのさけ
どうのよろい	まもりのごふ
てつのよろい	かぜのたま
きぬのローブ	メノウ
ゆきのローブ	トパーズ



⬅井戸掘り名人のクォースには、いずれ世話になることに。

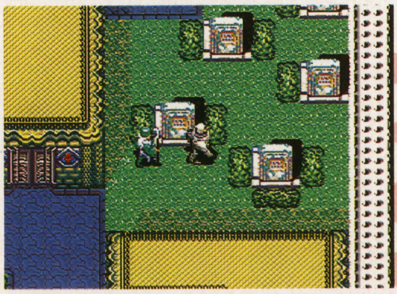
⑩ガンツの町

水不足に悩み、水のアークの力で何とかしのいでいる未開文明の町ガンツ。長老は「水のアークの力に頼らなくても水を得られるようになればアークを渡そう」と言う。ここはひとつ、水脈発見のエキスパートの力を借りよう。

⬆店もこんな調子だから、自分たちで水源を確保する技術がないのもうなずける。

⑪パトロフの町〜地下通路〜パトロフ城

この町の新城主がアークを持っているという情報を得てやってきたものの、町の雰囲気がどうも重い。どうやら新城主はかなり横暴なヤツのようだ。秘密の通路から城に侵入すると…。



⬆場内につながる秘密の地下通路の入口のヒントはこの画面の中に隠されている。よく調べてみよう。

BATTLE! 仲間のひとり

HP:? MP:?

新城主の正体は、何とシーダのもとでともに修業した仲間のひとりだった! アーク集めをやめるよう言い寄ってくるが……。

武器屋リスト
だいちのけん
ぎんのけん
いかりのおの
みずのつえ
ようせいのつえ
防具屋リスト
てつのよろい
おうけのよろい
ゆきのローブ
ぎんのたて
せんしのたて
道具屋リスト
かいふくえき
かいふくのね
マナのかおり
きよめのすな
ひのさけ
てんのゲイト
メノウ
トパーズ
ルビー
サファイヤ

OGRE BATTLE

伝説のオウガバトル

SFC
●発売中
●クエスト
●¥9,600
●S・RPG
●12M

真のエンディングをめざせ！

PART1

4つの隠しステ

真のエンディングをめざすためには、この4つの隠し面を見つけだし、

ムスペルム「聖騎士」

ゼテギネア大陸上空には4つの島が浮かんでいる。このムスペルムもそのうちの1つだ。ここは天空の三騎士のひとり赤炎のスルストが治めているが、彼は帝国の魔導師ラシュディにチャームの魔法をかけられて、帝国に従う将軍のひとりとなっている。彼の魔法を解くには戦って正気に戻すしかない。戦闘終了後、ティンクルスターを持っていて、カオスフレームが高く、オピニオンリーダーのアライメントが70以上あれば、魔法の解けたスルストが仲間になる。騎士とは思えないほど陽気で明るい彼だが、そのクラスはドラグーンと呼ばれる最上の騎士で、仲間にできればまさに百人力だ。

中立キャラ

レベル	クラス	出現場所
15	レッドドラゴン	山
15	ギガンテス	山
15	レイブン	山

オルガナ「哀戦士」

ここオルガナを治めているのは、美しい女性騎士フェンリルだ。彼女も天空の三騎士のひとりで氷のフェンリルと呼ばれている。そしてここオルガナはかつて天界の流刑地とされた島。争いをやめない人間に失望した聖なる父の「下界にかかわるべからず」という命令に背き、フェンリルは人間に聖剣ブリュンヒルドというひとつのチャンスを与えたのだ。神の怒りにふれたフェンリルは聖剣を持った者が現れるまでこの地に監禁される事となった。しかし彼女もまた帝国の奴らにチャームの魔法をかけられ帝国の手先となっている。戦いを挑んで正気に戻してあげよう。戦闘が終われば、彼女もスルストと同じ条件で仲間になる。反乱軍の戦力もさらにパワーアップするぞ。

中立キャラ

レベル	クラス	出現場所
15	タロス	浅瀬
14	デーモン	山
14	ケルベロス	山

■MAP内の♠印＝隠れ都市、◆印＝隠れ教会、♣印＝カオスゲートを表します。

ージ大攻略

三騎士を仲間にしなければならない。

隠し面に行くには

聖剣ブリュンヒルドを手に入れて、カオスゲートを発見すれば、全体マップ画面に隠しステージが登場するぞ。

⬅ステージ9「カストーラ海」の隠れ教会で手に入る。

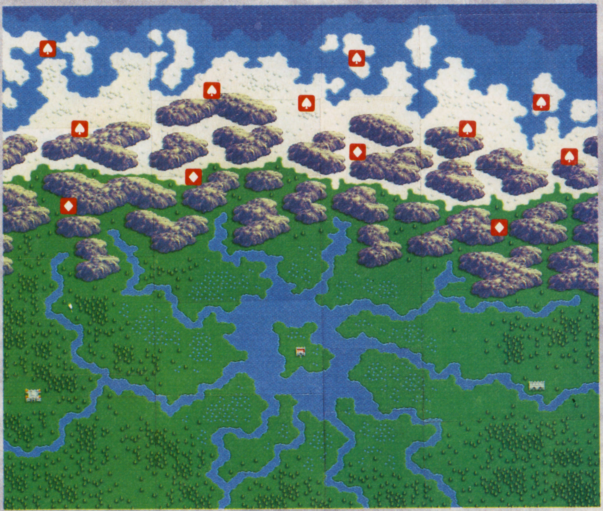
滅びの都シグルド「竜騎士」

ここシグルドが3つ目の天空の島となる。三騎士の3人目は、この地を治める竜牙のフォーゲルだ。世界で最強の騎士だった彼は、より強い相手を求めこのシグルドにたどり着いた。そしてこのシグルドで幻(まぼろし)のディバインドラゴンと戦い勝利したのだが、ドラゴンの呪いによってその姿はドラゴンに変えられ、シグルドの大地も北と南に別れてしまった。その罪を償(つぐな)うために彼はこの地で天空の騎士となったのだ。そんな彼もラシュディに魔法をかけられ、今では帝国の操り人形と化している。スルストやフェンリルと同じように彼をラシュディの魔法から解き放ってやろう。フォーゲルも他のふたりと同じ条件で仲間になってくれる。ところで、クリア前にタルエスサラームで竜玉石が手に入るが、クリア後に死者の指輪が欲しいのならトードには売らずにおいた方が得だ。

中立キャラ	レベル	クラス	出現場所
	19	サラマンダー	山
	19	バハムート	山
	19	ティアマット	山

アンタンジル「闇よりの使者」

オウガバトル時代、悪魔やオウガどもを率いていた魔界の将軍のひとり暗黒のガルフは、天空の三騎士によってこの地に封印された。今のガルフにはかつてのパワーは無く自力でこの封印を破る事はできない。一方帝国のラシュディは、ガルフにパワーを与える事ができるほどの強大な魔力を持った秘石キャターズアイを手に入れたという。キャターズアイについての情報はクリア前にマップ左上の隠れ都市キンシャサで聞ける。ラシュディはこのキャターズアイをガルフに与え、この地から解き放とうとしている。そしてその交換条件としてガルフに我々反乱軍を倒す事を命じたのだ。ガルフがかつてのパワーを取り戻せばこの世は闇(やみ)に包まれた暗黒の世界となってしまう。今こそガルフにとどめを刺すのだ。



中立キャラ	レベル	クラス	出現場所
	16	ウェアタイガー	湿地
	16	ヴァンパイア	深海
	16	ウェアウルフ	森雪

©1993 QUEST

真のエンディングを
めざせ！

PART2 ステージチャートで

クリアすると進めるルート　隠しルート

START

STAGE1 ウォーレン城「旅立ち」

さあいよいよ帝国軍打倒の戦いの始まりだ。ランスロットを仲間にしたら、ウォーレンを倒そう。

STAGE2 シャロームの辺境「決起」

マップ右上の隠れ教会でティンクルスター（勇者の証のエンブレム）が手に入る。またボス戦にはランスロットを出したい。

このステージではカノープスとギルバルドが仲間になるぞ。クリア前のイベントは確実にこなしてふたりとも必ず仲間にしよう。

STAGE3 シャローム地方「離反」

初めてアンデッドの敵キャラが登場する。戦わせるユニットには、必ずクレリックを入れておこう。

クリア後、東南の隠れ教会へヤルのタブレットを持っていけば、アメジストが手に入るぞ。

STAGE4 ポグロムの森「進撃」

このステージではアッシュとライアンが仲間になるぞ。

STAGE5 ジャンセニア湖「月夜の晩に」

STAGE6 スラム・ゼノビア「はるかなる日々」

STAGE7 デネブの庭「ガラスのカボチャ」

デネブは必ず倒そう。見逃したり仲間にしたりすると、その後起こるイベントも起こらなくなる。

カオスフレームが高ければマップ左上の隠し教会で聖剣ブリュンヒルドがもらえる。これでカオスゲートを発見できるのだ。

ここではアイーシャが仲間になる。ボス戦に出してやろう。

STAGE8 アヴァロン島「黒騎士」

ここではノルンが仲間になる。また店では黄金の枝を売ってるぞ。

STAGE9 カストラート海「伝説」

STAGE13 バルモア遺跡「妖術士」

STAGE10 ディアスポラ「罪」

オルガナ「哀戦士」

ひかりのベルを入手できればサラディンが仲間になる。ボス戦に出せばかつての兄弟子アルビレオとの会話が聞けるぞ。

できれば先にシャングリラをクリアして、デボネア将軍を仲間にしてからボスのフィガロ将軍と戦わせよう。

ここではラウニィーが仲間になる。ボスのアーレスと戦わせたい。

STAGE11 ガルビア半島「雪原」

STAGE12 カストロ峡谷「雷雲」

ムスペルム「聖騎士」

STAGE15 永久凍土「白夜」

アンタンジル「闇よりの使者」

STAGE16 アンタリア「封印」

STAGE14 マラノの都「皇子」

ステージクリア後、MAP上の教会にヤルのタブレットを持っていけば、十二使徒の証ブティッサイがもらえる。

このステージでトリスタンを仲間にするには主人公が直々に会いに行く必要がある。仲間にできたらゼノビアへ戻ってみよう。

このステージではユーシスが仲間になる。彼女を仲間にしてから永久凍土にいる姉のミザールと戦わせてあげよう。

STAGE17へ

電撃攻略MAP&DATA特別版

重要ポイントチェック！

今回は各ステージのつながりを紹介するぞ。このチャートを見ながら、敵のレベルの低い順に全てのステージをクリアして行こう。途中で仲間になるキャラと重要なアイテムについては各ステージ毎のコメントを参考にして欲しい。カオスフレームとオピニオンリーダーのアライメントが高ければ、問題は無いだろう。それから総キャラクター数は5人分ほど空きを作っておくのを忘れないように。

STAGE17 天空シャングリラ「空中都市」

ノルンがいればデボネア将軍が仲間になるぞ。ジェムオブドーン、オールドオーブ、賢者の石の3つが揃えば、十二使徒の証を集めるのに必要なヤルのタブレットが手に入る。

STAGE18 アラムートの城塞「ゼテギネア帝国」

→ 滅びの都シグルド「竜騎士」

このステージではアイテムが手に入る位で特に重要なイベントは無い。しかしこれらのアイテムは高く売ることができるのでお金に困っているならきちんと入手しておこう。

STAGE19 ダルムード砂漠「暗殺者」

ボグロムでもらったクイックシルバーがあれば、アリアバードの賢者ギゾルフィからジェムオブドーンをもらえる。この後ボグロム森のセルジッペへ行ってみよう。

STAGE20 ライの海「最後の楽園」

ダルムード砂漠でジェムオブドーンをもらい、ボグロムの森でオールドオーブを手に入れたら、クリア後にラモトレックに行ってみよう。魔女タルトから賢者の石をもらえるぞ。

STAGE21 シュウラマナ要塞「決別」

ここの要塞にはゼノビア王妃フローランが捕らわれているらしい。その息子であるトリスタン皇子を仲間にしていればプレヴィア将軍を倒したあと聖なる腕輪が手に入る。

STAGE22 クリューヌ神殿「聖杯」

ここのクリューヌ神殿には聖杯にまつわる伝説が伝わっている。かつてグラン王の命令で騎士パーシバルが持ち出したといわれる聖杯だが、カオスフレームが高ければ、クリア後のクリューヌで彼の霊から授かる事ができる。

STAGE23 上都ザナドュ「終わりの始まり」

君の部隊に聖騎士ラウニィーはいるかな。ここのボスであるヒカシュー大将軍はそのラウニィーの実の父親なのだ。ヒカシュー大将軍との戦いにはぜひラウニィーを加えてやって欲しい。父と娘が戦わねばならないこんな戦争を終わらせる事ができる日はもうすぐだ。

STAGE24 ゼテギネア「オウガバトル」

ここまで来たらあともう一息だ。お金に余裕があれば速攻で女帝エンドラに戦いを挑んでもいいだろう。このボス戦にはオピニオンリーダーかデボネア将軍を出そう。それぞれエンドラとの会話を聞くことができる。エンドラを倒せば次はラストステージだ。

STAGE25 魔宮シャリーア「暗黒神」

とうとう最後のステージまでやって来た。これで最後だからお金の許す限りジョーカーの札を買ってまっすぐボスとの戦いに向かおう。ボスである黒騎士ガレス、魔導師ラシュディとの戦闘には主要な仲間を出してみよう。キャラによってはいろいろな会話を聞く事ができる。最後のボスを倒せばいよいよエンディングだ。

The End

9種類＋αのエンディングが用意されている

さて君はどんなエンディングを迎えたかな。このゲームはオピニオンリーダーの性別、仲間にしたキャラ、手に入れたアイテム、カオスフレーム、リーダーのアライメントといった条件で9種類＋αの異なったエンディングを見ることができる。そしてそれらは最後のタロットカードによって象徴されているのだ。真のエンディングを迎えるための条件はとても厳しいが、ぜひ頑張って欲しい。

THE GREAT BATTLE III

ザ・グレイトバトルⅢ

SFC
●発売中
●バンプレスト
●¥8,700
●ACT ●10M

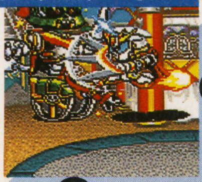
まずは基礎知識から学ぼう

このゲームは、とにかくボスキャラが強い。だから、ザコとの戦いでムダなライフを消費するとあとがヤバイのだ。そこでオススメなのが、画面端でビシバシとザコを切り刻むという方法。リーチの長いガンダムがおすすめだ。

⬆画面端で戦うと、案外楽にザコを倒すことができる。しかし、油断は禁物だ。

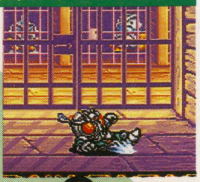
4人の特性をよく考えて

ガンダムF 91



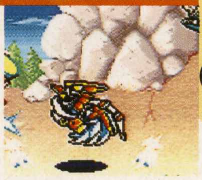
➡攻撃範囲が広く、動きもそこそこ速い。

仮面ライダーRX



➡ジャンプ力に秀で、地形変化に強い。

ロア



➡スピードが速く小回りがきく。

ウルトラマングレート

➡動きが鈍いため、接近戦を得意とする。

※セレクトボタンで左の矢印の順番のようにキャラがチェンジする。

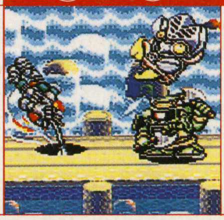
特殊攻撃を利用せよ

主人公たちは、通常の攻撃の他に、ため、Ⓨ+Ⓑ、2段ジャンプの3つの攻撃を繰り出すことができる。ただ、ため攻撃以外の攻撃に関しては腕輪を買って、パワーアップしないとダメだ。それぞれ通常攻撃にない威力や、攻撃範囲の広さを持っているので、状況に応じてうまく使い分けよう。魔法と違って回数制限がないのがうれしいね。

ため攻撃

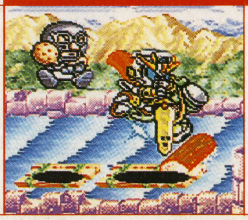
⬅まわりの敵を一掃することができる。

Ⓨ+Ⓑ攻撃



⬅接近されても敵をはじき飛ばすことが可能。

2段ジャンプ攻撃

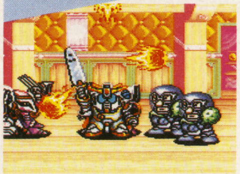


⬅ボスキャラや敵の集団に有効な攻撃。

こんな時に魔法を使うのだ

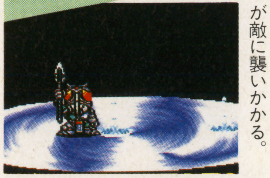
せっかく高いお金を払って買った魔法だから、なるべく効果的に使いたい。そこで、いつ、どう使ったら敵に大きなダメージを与えられるかがカギになる。ボスキャラに使えるといいのだが、マグマ星人などのように、ある一定時間は無敵のボスもいるので、使いどころをよく見極めてドカンと魔法をかましてやろう。レベルの高いザコにまわりを囲まれたときに使うのもいいだろう。

ガンダムF―91



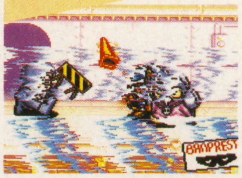
⬅炎系の魔法。あたりを灼熱の炎で焼く。

仮面ライダーRX



⬅水系の魔法。大津波が敵に襲いかかる。

ロア



⬅風系の魔法。突風があたりを吹き抜ける。

ウルトラマングレート

⬅土系の魔法。地震を起こし、火山が噴火!

Ⓒ石森プロ・東映(仮面ライダー倶楽部を使用) Ⓒ円谷プロ Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ
ⒸBANPRESTO 1993 MADE IN JAPAN

オープニング〜ラスト目前まで一気に攻略だ！

さて、オープニングからラスト直前まで各ステージのトラップと、ボスキャラを見ていくことにしよう。基本的な戦い方を守って、さらにトラップを頭に入れておけば、めげずにボスのところにまでたどり着くことができるだろう。

そして、ボスとの戦いでは、一気に決着をつけようとせず、ヒットアンドアウェイで、腰を落ち着けて戦うことだ。

オープニング 城

のっけからいきなりアースゴーレムとの一騎討ちだ。ヤツがこちらの攻撃範囲内に近づいてきたら、連続で斬りまくって一気にカタをつけてしまおう。あまり接近して攻撃すると、反撃を食らってしまうので、短期決戦に徹するべし。

BOSS アースゴーレム　おすすめ ガ

⬅ただただ斬り刻むのみ。これでやっつけるのだ。

ステージ1 城下町

SHOP			
腕輪	3500	まきもの レベル2	1800
まきもの レベル1	1000	くすり 小回復	500

このステージも小手調べのようなもの。ボスにたどり着くまではさほど苦労しなくてすむぞ。それでもライフが心もとない人は、途中のショップで買物しておこう。さて、ボスキャラだが、デガンジャはただこちらに向けてつっこんでくるだけだ。GP—02Aはミサイルを連射してくる。

BOSS GP-02A/デガンジャ　おすすめ ウ

⬅ミサイル発射のスキをぬって攻撃すれば大丈夫。

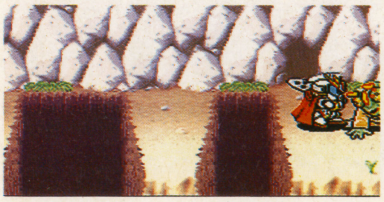
ステージ2 崖・洞窟

SHOP			
くすり 全回復	1000	合体魔法	3500
まきもの レベル3	2600	木の葉	1000

このステージはとにかく、洞窟の中をいかにスマートに通り抜けるかが非常に重要なポイントになる。ボスのマグマ星人はかなり強いので、攻略に体力を必要とするぞ。

トラップ① 崩れる崖　おすすめ ガ

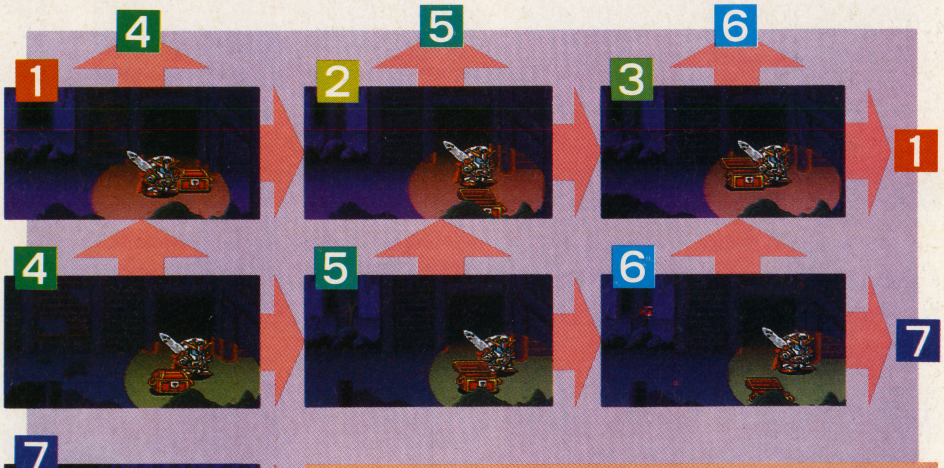
地震が起きたら、画面端に逃げておけば安全だ。敵と戦うときは、開いた穴の方に向かって敵を投げてしまうと楽になるぞ。



⬅穴を背にして戦うことが鉄則だ。

トラップ② 洞窟の中　おすすめ ロ

1〜3まではループしているので、4〜6のどれかにすぐにワープしよう。通った部屋は宝箱をあけておくと目印になるぞ。一気にボスの部屋へGO！



BOSS マグマ星人　おすすめ ガ

天井にコウモリのようにぶら下がっているときは、いくら攻撃してもムダ。ヤツが飛ばしてくる小さなコウモリを先に攻撃してから、下りてきた本体を攻撃するのがセオリー。

⬆攻撃したらすぐ逃げないと、連続攻撃で反撃される。ダッシュで逃げれば安心だが、持久戦になってしまうのは、いたしかたない。

※おすすめキャラの略号……ガ：ガンダムF—91、ラ：仮面ライダーRX、ウ：ウルトラマングレート、ロ：ロア。

ステージ3 トロッコ

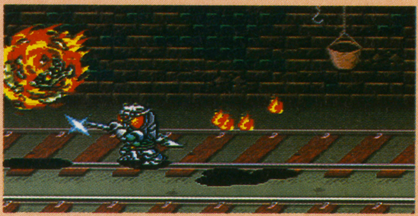
このステージは、全面にわたってトロッコの上を次々とタイミングをみて飛び回る。ジャンプ力に長(た)けた仮面ライダーRXで戦うのが得策だ。ボスのファイヤーゴーレムは、正面から攻撃すると敵から受けるダメージのほうが大きい。魔法を駆使してダメージを与え、一気にカタをつけるべし。

トラップ トロッコ おすすめ ラ

⬇2段ジャンプを確実に決めないとミスになるのだ。

⬆真っ暗になっているときは飛ぶのを避けるように。

BOSS ファイヤーゴーレム おすすめ ロ

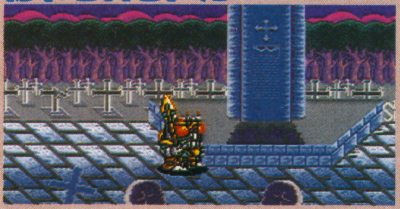


⬅ジャンプからの攻撃を当てて、速攻で逃げるといい。

ステージ4 ゴーストタウン

SHOP			
	腕輪 3500		命の玉 4000
	くすり全回復 1000		不思議なツボ 2000

隠れSHOPだ

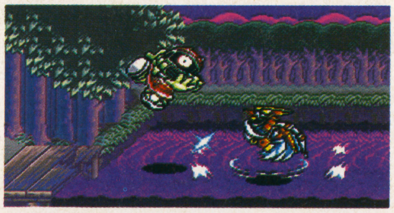


⬆墓標の根本になぜかお店があったりするのだ。腕輪を買っておくとあとあと便利だ。

ステージの中盤にある、大きな墓標の中から、どんどん敵が出現してくるところが難関といえば難関。その敵が出現するところが隠れショップ。しっかり買物をして対ボス戦に備えよう。

トラップ 池 おすすめ ロ

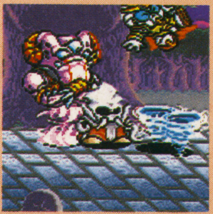
岸から飛びかかってくる敵が意外と手強い。池の中央で戦わず、岸によって戦うこと。



⬆敵が飛び込んでくる前に、先制攻撃で叩き潰してしまうのが得策だ。

BOSS ウィンドーゴーレム おすすめ ガ

⬆接近しすぎるとはがいじめにあってしまう。また、変形して体当たりをしてくるのにも注意。動きが止まったら即、攻撃だ。



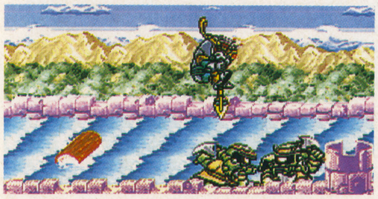
⬅ウィンドーゴーレムの吐き出す渦巻に触れると、あっというまに吹き飛ばされてしまい、大ダメージをこうむることになる。同時に2つ吐いてくるので、うまく間をくぐり抜けて攻撃しよう。ジャンプでは、かわせないから、覚えておこう。

ステージ5 川下り

イカダに乗って進むこのステージでは、どんどん流れてくる木材が最大の敵といえる。ボスのクリスタルドラグーンには、2段ジャンプからの攻撃が有効だ。

トラップ① 木材 おすすめ ラ

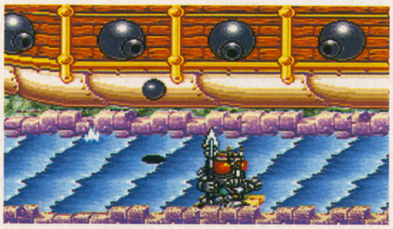
敵の動きを追いかけるよりも、自分のイカダに接近する木材に気をつけて移動するようにしたい。仮面ライダーRXや、ロアの俊敏(しゅんびん)な動きがここで役に立つことだろう。



⬅次々と流されてくる木材。ジャンプでかわせ!

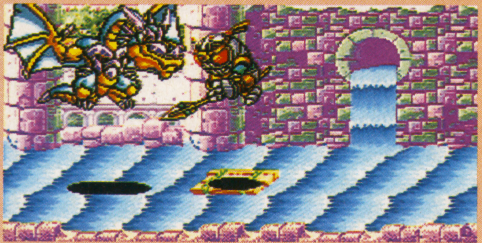
トラップ② 飛行船 おすすめ ウ

イカダを駆って川を下る主人公たちの前に現れる飛行船は、4つの砲門から爆弾をバラバラと降らせてくる。ここでは、画面右端の一番奥に退避していれば、ほとんどの弾を避けることができるのだ。ただ、時おりイレギュラーな弾が飛んでくるので、ボケっとしていてはあぶないぞ。安全地帯を軸に、サクサクと爆弾をかわしていけば、目指すボスはもうすぐだ。

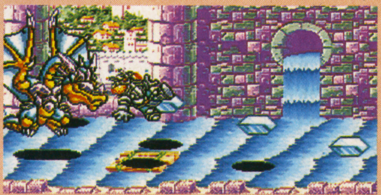


⬆ジャンプで避けようとしても当たってしまうので、弾の動きをよく見て移動するしかない。

BOSS クリスタルドラグーン おすすめ ラ



⬆2段ジャンプからの攻撃が非常に有効だ。ヤツに重なるようにジャンプすることが大切。



⬅たまに大風と共に結晶を飛ばしてくる。大風の間はジャンプしないようにしないと……。

※おすすめキャラの略号……ガ:ガンダムF-91、ラ:仮面ライダーRX、ウ:ウルトラマングレート、ロ:ロア。

ステージ6 闘技場

スクロールしないこのステージは、一見楽そうに見えるが、逃げ場が少ないので、かえって苦労する。とくにGP-02A、マグマ星人との戦いは苦しい。とはいえ、一度は倒したボス、基本的な動きは変わらないので、そこをついて戦うようにすれば大丈夫だ。ボスのスカルナイトのスピードについていけるようになれば、ステージクリアは目前だ。

トラップ ボスオンパレード おすすめ ガ

今までに戦ってきたボスが、攻撃力を増して再登場。どのキャラも手数が増えて、つけいるスキが少なくなっているのだ。一度攻撃が当たったら、連続して2～3発は確実にダメージを与えるようにしておこう。

⬅基本的な攻略法は変わらないが、苦労する。

BOSS スカルナイト おすすめ ラ

⬆バイザーを下ろしたら、高速で移動してくる前ぶれ。ジャンプしながら急いで退避して、ヤツの動きが止まったら攻撃だ。

ステージ7 飛行船

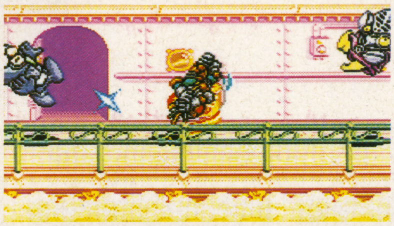
SHOP

品名	価格	品名	価格
腕輪	3500	まきもの レベル2	1800
まきもの レベル1	1000	命の玉	4000

このステージはとにかく体の自由がきかない。動きの鈍いウルトラマングレートで戦うのは避けたほうがいいだろう。それから、自分から敵に向かっていくよりは、敵が向かってくるのを待っているほうがよい。ボスのデブデダビデの光線には要注意だ。

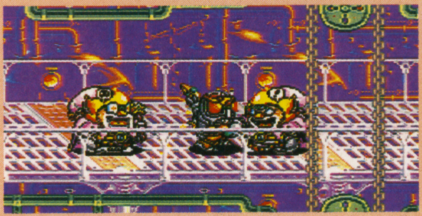
トラップ 飛行船の外 おすすめ ラ

移動速度が極端に落ちるので、あまり動きまわろうとすると、かえって敵の思うツボ。敵が近づいてくるのを待って、先制攻撃を仕掛けるのが得策か。画面の中央よりは、端のほうで戦って、まわりを囲まれないようにしないときびしいぞ。

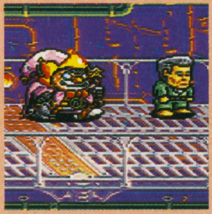


⬆右に行くのと左に行くのでは移動速度にかなり差がある。これを利用しない手はない。

BOSS デブデダビデ おすすめ ラ



⬅頭部に弱点があり、ダメージを受けると分裂する。



⬅こちらを攻撃不能にさせる魔法をかけてくる。ザコのイカデビルと同じ攻撃だ。しばらく逃げ回れば消滅するはずだ。それ以外は、ジャンプして攻撃を繰り返していこう。分裂したあとは、チョコマカと動いて狙いを定めづらいので、2段ジャンプからの攻撃が有効だ。

ステージ8 城

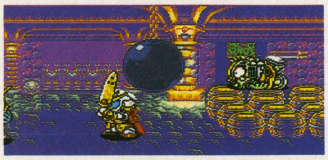
SHOP

品名	価格	品名	価格
腕輪	3500	くすり 全回復	1000
まきもの レベル3	2600	合体魔法	3500

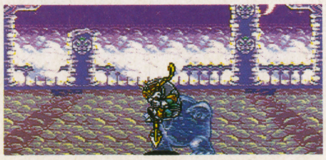
さて、敵の本城に乗り込むことになるわけだが、ここはもうザコキャラがガンガン出現してくるので、手際よくやっつけることが大切だ。ムダな体力の消耗は、ボスのキングダークとの戦いを非常につらいものにしてしまう。キングダークはひとすじなわではいかない相手。ヤツの攻撃は何度も戦って体で覚えるしかない。成功を祈る！

トラップ 城内 おすすめ ガ

ザコキャラがかなりレベルアップしているので、移動速度も上がっている。ダッシュして相手より先に攻撃を繰り出して、できるだけ背後を取られないように戦おう。もし、敵に囲まれたら、ため攻撃よりもⓎ＋Ⓑの特殊攻撃が有効なので、積極的に活用していこう。ライフの残量を考えて、魔法を使っても悪くない。ここを乗り切りさえすれば……。

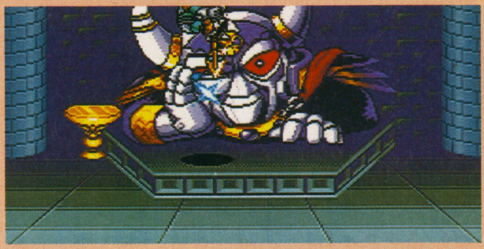


⬅鉄球に触れると当然大ダメージだ。

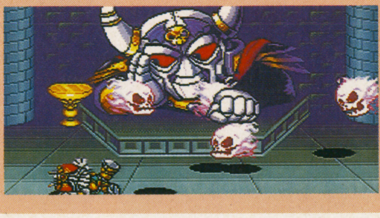


⬅中ボス、ウォーターゴーレム。

BOSS キングダーク おすすめ ラ



⬆顔の部分へ2段ジャンプ攻撃を連続でヒットさせることで、体力の半分ちかくを奪える。



⬅画面中を飛びまわるガイコツ軍団。ボーッとしているとどんどんダメージを食ってしまう。

電撃攻略MAP&DATA特別版

STAR FOX

スターフォックス

SFC
●発売中
●任天堂
●¥9,800(込)
●STG
●8M

完全版オールアイテム掲載！このシーンをすべて見なくてはこのSTGは語れない

確かに、もうレベル３クリアした人も多いかもしれない。しかし、パーフェクトにこの３ＤＳＴＧを遊びつくしたと言い切れるか。例えば「レベル１のステージ３に出現するスマートボムの総数は…？」なんて問題。答えは右ページからのアイテムリストで確認してほしい。ほらね、条件を満たさないと出現しないアイテムを見逃してることに気づいたでしょ。

〝見逃してる〟といえば、２つの隠しステージも忘れられない。次元のはざまとブラックホール…。『スターフォックス』の大宇宙も、いろいろ謎に満ちてるのだ。これもバッチリフォローするぞ。ポリゴンなど技術的な部分が話題になりがちだけど、しっかり楽しいエンターテイメントなこのゲーム。見逃してることがあるなんて悲しいぞ。

OUT OF THIS DIMENSION

⬅画面中央右寄りの隕石が目標。撃って撃って撃つ!!

⬆でっけえ鳥が出てきましたー。その鳥に体当たり。

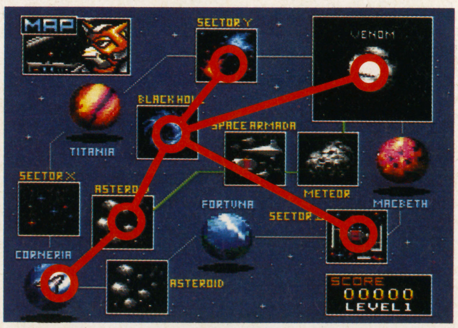
⬅ここが次元の外の内部!?ちなみに目押しはできない。

BLACK HOLE

⬆中心の隕石を破壊し中央を通過。3か所ある。

⬆それを撃つと、ブラックホールが…。

⬅すると、あるハズのない顔面隕石が出現する。



⬆レベル１のステージ２からブラックホールに入れば、３か所に自由にワープできる。最短攻略ルートも見つかる。

完全クリアもバッチリ！

全ステージ・アイテムシーン・マッピングシート

アイテムの出現場所を中心に、全ステージのスタートからボスまでの名シーンをピックアップ。これが完全版マッピングシートだ。

パーフェクトクリアのためにすべての情報をチェックせよ！

マッピングシートの見方を解説しよう。上から、まずはステージ名。「ITEMS」の欄には、そのステージで入手できるアイテム名と個数が記されている。画面写真は、上から順に、ステージ内のシーンを追っている。一番下がボスだ。さらに画面左上のマークは、

B……スマートボム
T…ツインブラスター
S…パワーシールド
1UP…自機数アップ

となっている。すべての画面写真にワンポイントも付けたぞ。

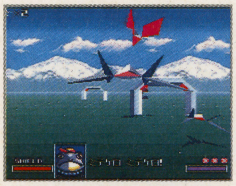
©1993 Nintendo

STAGE1 CORNERIA

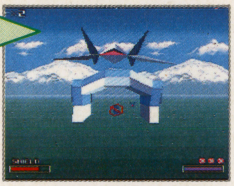
ステージ1・コーネリア

ITEMS

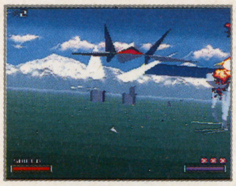
ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×0
1UP×0
サプライサークル×2



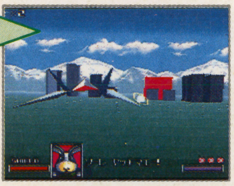
●まずは、スリッピーを追いかけて、全てのアーチをくぐってみる。



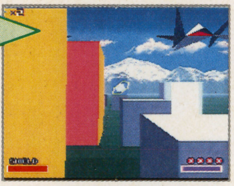
●すると、大きなアーチの中にツインブラスターが出現する。



●パワーローダーは攻撃してこないけど、ジャマだから破壊だな。

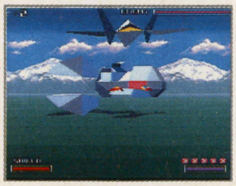


●地上にいるマッドスネイルを破壊すると、スマートボムが出現。



●建物の後ろにアイテムがあるなんてことも。ここにはスマートボム。

●後方から飛んで来るスタッグ。機首を上に向けて攻撃しよう。



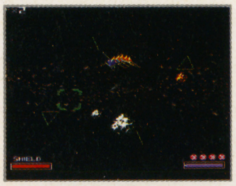
●向かって左のミサイルハッチはスマートボムで破壊すると楽。

STAGE2 ASTEROID

ステージ2・アステロイド

ITEMS

ツインブラスター×1
スマートボム×1
パワーシールド×0
1UP×0
サプライサークル×1

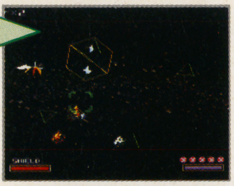


●デビルワームは、青い頭部を破壊するとスモールサプライを出す。

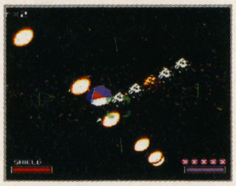
●目の前にいきなり現れて弾を撃ってくるスピナー。やなヤツだ。

●スマートボムを取りたいけど隕石の間を跳ねている敵がジャマ。

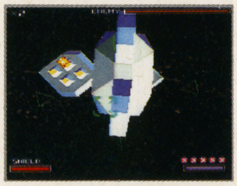
●とにかく「くぐる」ことが一つのポイント。ここも真中を通れば…。



●ほら、ツインブラスターが出現！ 忘れずに取ろうぜ！



●5つ並んで回転している隕石。これがブラックホールの入口。



●ボス。レーザー砲台は、光っている時だけ破壊可能。よく狙おう。

STAGE3 SPACE ARMADA

ステージ3・スペースアマダ

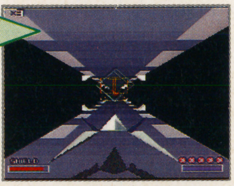
ITEMS

ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×1
1UP×1
サプライサークル×2

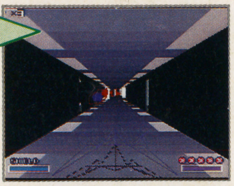
●キラーサテライトはツインブラスターを持っているんだ。

●おっと、こんな所に1UP。三つの物体を狙い撃て！

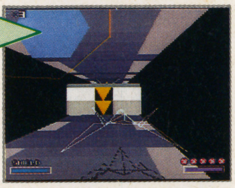
●戦艦からの激しい砲撃！ 撃沈は出来ないけど、一応煙をふく。



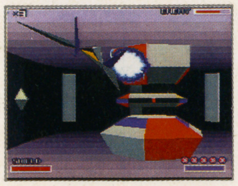
●指揮艦バトルシップブーツ内に潜入。パワーシールドがあるぞ。



●これは2隻目の指揮艦内部。スマートボムがある。それから…。



●シャッターの印を全て最初の逆にして通過すると、ボムが出現！



●中央のカバーが開いたら、ひたすら連射！ けっこう弱いかも。

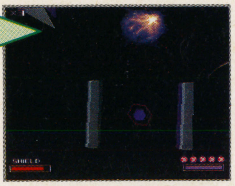
STAGE4 METEOR

ステージ4・メテオ

ITEMS

ツインブラスター×1
スマートボム×3
パワーシールド×0
1UP×1
サプライサークル×1

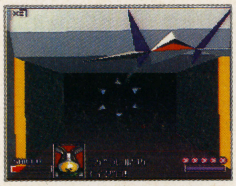
●二足歩行のエネミーストーカー。破壊すると倒れてくる。あぶね。



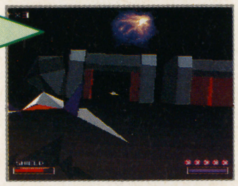
●柱の間にスマートボム。ブレーキをうまく使おう。

●ブラスターが最強なら無理して取りに行くこともないけど。

●右に1UP。左のマッドスネイルにはボムが…。どっちを選ぶ？



●ゲートを開けたら、サプライサークルがあった。助かったあ…。

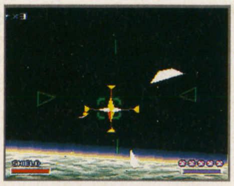


●左のゲートには、ボムがある。右は、ハズレ。何もないよ。

●足の動きがみごとなダンシングインセクター。でもその足が弱点。

STAGE5 VENOM1
ステージ5・ベノム成層圏

ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×0
1UP×0
サプライサークル×1


●正面にいれば、レーザーには当たらない。へへへーんだ。

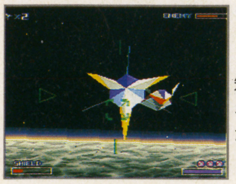
●このサークルも、あやしいでしょ？　で、くぐってみると…。

●やっぱりアイテムが出現した。まずは1個目のスマートボム。

●そしてすぐ2個目が出現。2連続とは、何とも太っ腹。

●レーザーを撃ちまくるハードシューター。ちったあ、落ちつけ。

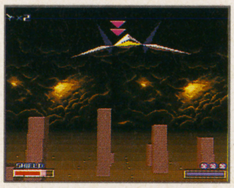
●ツインブラスターを持つキラーサテライト出現。パワーアップだ。


●分身時にボムを使うと、ミサイルで反撃してくる。知ってた？

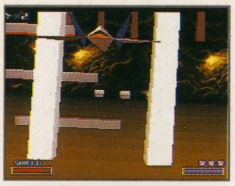
STAGE6 VENOM2
ステージ6・ベノム地表

ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×0
1UP×0
サプライサークル×3

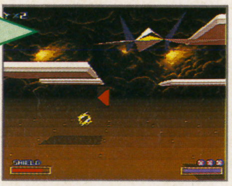
●ブラスターを当てて三角の向きを変えてから、ボムを取ろう。

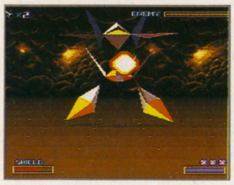

●上下にのびる柱、実は画面上端を飛んでいれば当たらないんだ。

●この林立する赤い柱は破壊可能。なんか、ストーンヘンジみたい。


●上から横から柱が降ってくる。減速し、落ちついて、かわせ。

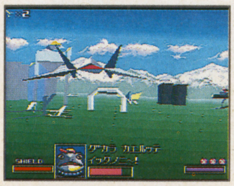
●この地帯は、ブロックの影をよけて飛行すると良いんだな。

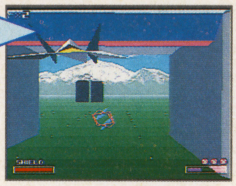

●ブロック落下地帯の最後にはツインブラスター。慎重に取れ。

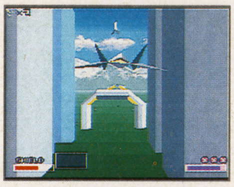

●ファントロン変形型。跳ねまくるのでブラスターが当たりゃしない。

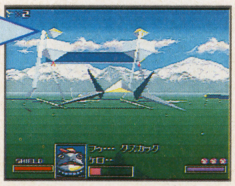
STAGE1 CORNERIA
ステージ1・コーネリア

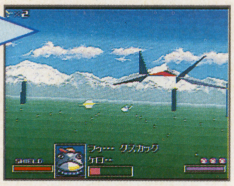
ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×3
パワーシールド×0
1UP×0
サプライサークル×2

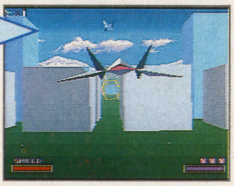

●パワーローダーがアーチの前を横切る。破壊してアーチを通過。

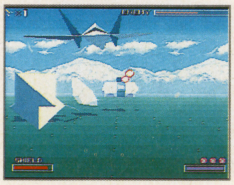

●アーチを全て通ればツインブラスターが。もう、おなじみだ。


●このアーチをくぐると、その先にサプライサークルが現れる。


●サークル出現後のアーチ、パワーローダーの間を通るとボム出現。


●パワーローダーの後にいる左のマッドスネイルにボム有り。

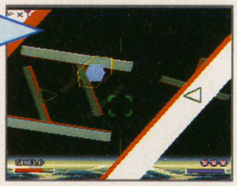

●ここは機体を立てて飛行する。うまく取れるとなぜか気分が良い。


●両側のハッチを破壊したら本体を攻撃。接近する前に倒しちゃえ。

STAGE2 SECTOR-X
ステージ2・セクターX

ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×1
1UP×1
サプライサークル×1

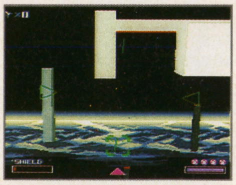
●この1UPは直前に柱があって、取りづらい。ブレーキを使え。

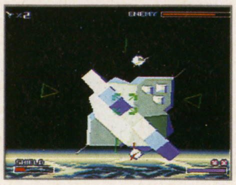

●右に左にくねる柱の間にボム。柱にぶつかるな。

●キラーサテライトって他の敵と一緒に来ると、けっこうやっかい。

●並んだ敵が狛犬を連想させる。けどボム取って破壊。バチあたり。

●この後の柱の大群を突破するためにも、このシールドは貴重。

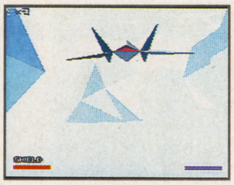

●で、ここがその柱の大群の地帯。あぁ、もうシールドがない…。

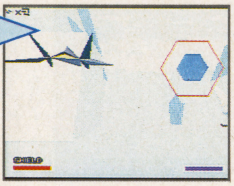

●レベル1と違って、ミサイルを撃ってくる。だけどやっぱり弱い。

電撃攻略MAP&DATA特別版

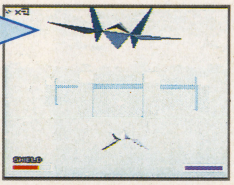
STAGE3 TAITANIA
ステージ3・タイタニア

ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×0
1UP×0
サプライサークル×1

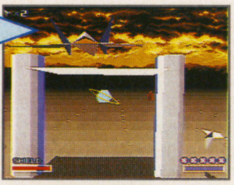

●正面に見えてきた岩の左側をブレーキを使いながら通ってみると。



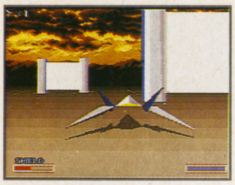
●スマートボムがあった。ブレーキを使ってないと、つらい。

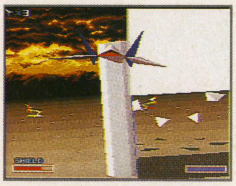


●左は何もなし。まん中はツインブラスター。右は天候操作ユニット。



●回転する板にブラスターを当て通り抜けるようにボムを取る。


●終盤戦の4つ並んだゲートの一つ目と3つ目を通過すると…。


●4つ目のゲートにサプライサークル出現。ムズいんだなコレが。

●ボスの分身攻撃は、はじっこにいると、避けられる。

STAGE4 SECTOR-Y
ステージ4・セクターY

ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×0
パワーシールド×0
1UP×1
サプライサークル×1

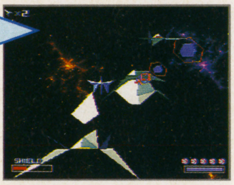
●アトミックレイは撃つと色が変わる。全部で10匹。すべて撃とう。

●スペースアメーバをつけてるとシールド減るし……かっこ悪いぞ。

●1UP。あぁもうこの位置では、間に合わない～。

●おっとスレスレでかわしたぜ。お返ししてツインブラスター奪取。

●このデカいのは攻撃すると体当たりしてくる。そっとしといて。



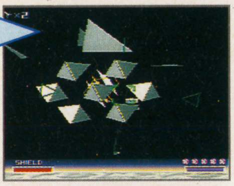
●♪八頭で1もクージーラ。アトミックレイを10匹撃つと出るのさ。

●ダブルラリアットォォ…のようだ。回転する腕の先端を狙え!

STAGE5 VENOM1
ステージ5・ベノム成層圏

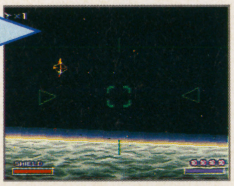
ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×1
1UP×0
サプライサークル×1

●3角形のミニスマッシャー。君のするべき事は? くぐる事!



●ハイ! ツインブラスター出現…見にくいかなこの写真。

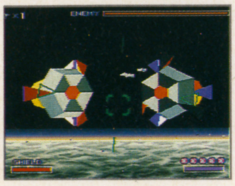
●この辺はミニスマッシャーがバラバラ出てくる、面倒くさい所。



●キラーサテライトII。動きが速い速い。倒せばパワーシールド出現。

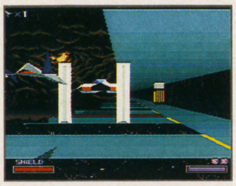
●4つ並んだミニスマッシャー。あやしいぜ。まん中を破壊して通過。

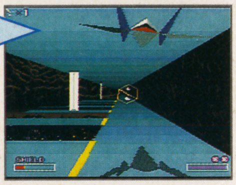
●やっぱりな。スマートボムが出た。出せるのは1回だけだよ。


●ボスの向こうのミニスマッシャーは先に倒しておこう。

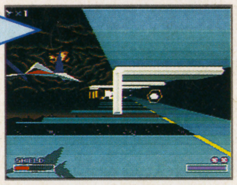
STAGE6 VENOM2
ステージ5・ベノム地表

ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×0
1UP×0
サプライサークル×1

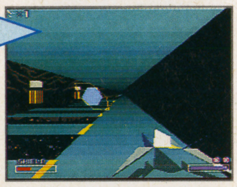

●始まったらすぐ左側へ移動。こういう柱を3か所通過してみ。



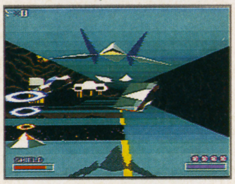
●3カ所通過したら、右側へ。ツインブラスターが出現したでしょ。

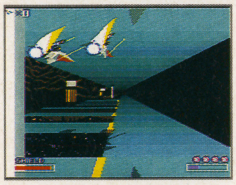


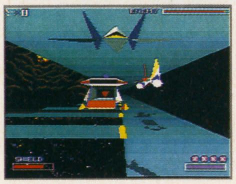
●右の柱をくぐってスマートボムを取っても良いけど…。



●そのまま左側を行けば、その先の右側にスマートボムが出るよ。

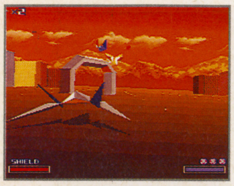

●ワイルドグース大暴れ。コケるわ、何か落とすわでジャマジャマ。


●コイツもやなんだな。ブレーキを使って後ろに回り込み攻撃だ!

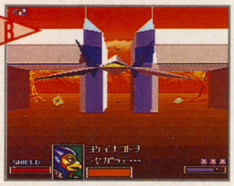

●ハッチが開いている時間は、わずか。スマートボムを、ケチるな。

STAGE1 CORNERIA
ステージ1・コーネリア

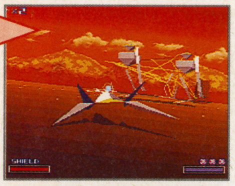
ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×5
パワーシールド×0
1UP×0
サプライサークル×1



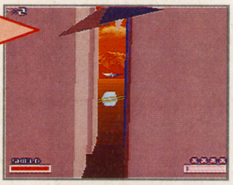
●夕焼けがきれいなステージ。アーチは今までと違って斜め。

T·B


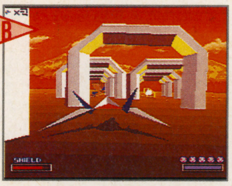
●2つのアイテムを前にして悩むフォックス。おいおい、左だろ左！

B


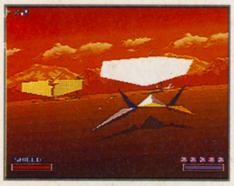
●僕らは仲良しパワーローダーズゥ。うるさい！　ボムをよこせ。

B


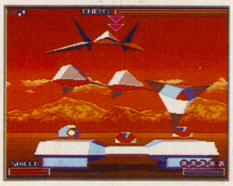
●都会の路地裏に咲く一輪の…元いひとつのボム。機体を立てろ。

B·B


●鳥居のようなアーチ群。くぐるのは楽しいけど、ぶつかると大変！



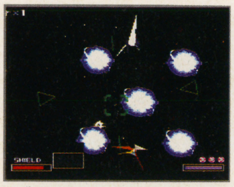
●僕らも仲良しパワーローダーズゥ。うるさい！　破壊だ！　短気。



●ファルコのおかげでこの戦車と戦える！わーいわーい。(涙)

STAGE2 ASTEROID
ステージ2・アステロイド

ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×0
1UP×1
サプライサークル×1

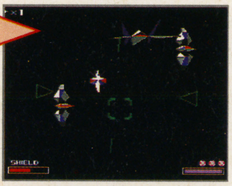


●サイコロの5の目のよう。メタリックパイパーは5発同時に撃つ。

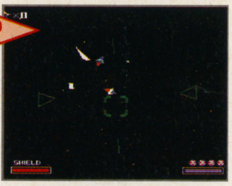
●ここもくぐるしかないでしょう。何が出るでしょう？

B

●スマートボムでした。ちなみに、コレ取り逃しちゃいました…。

T


●どれから倒そうか？じゃペッピーね。うそキラーサテライト。

1UP


●残機が無い時に1UPが。うれしいねぇって、あっ取れなかった。

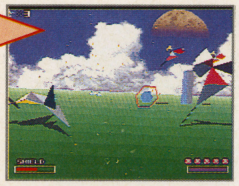
B

●スマートボムだぁ！今度はちゃんと取るぜ。ブレーキかけてね。

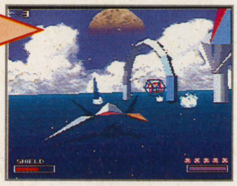
●ははは、スリッピー何やってんだか。あ！俺にもひっついたぁ～。

STAGE3 FORTUNA
ステージ3・フォーチュナ

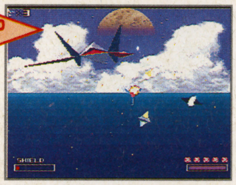
ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×1
1UP×1
サプライサークル×2

B


●このボムは、マッドスネイルが持っていた物。

S


●サーペントに当たらないように、うまくくぐって取れ。

1UP


●花粉飛び散る、この面、花粉症の人はつらい。ゲームでは無害。

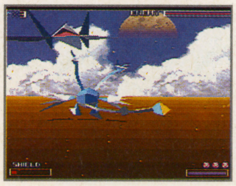
●海上を抜けたら左へ。植物の茎でできたアーチをくぐる。

B

●すると、その先に、ボムが出現。しかしでっけえ花だな。

T

●ボムを取ったらずーっと右へ。ツインブラスターが見えてくる。



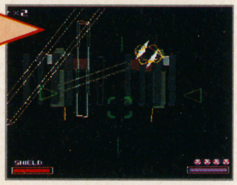
●大きな体に似合わず軽快なステップ。なんか倒すのも気がひける。

STAGE4 SECTOR-Z
ステージ4・セクターZ

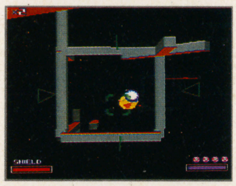
ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×1
1UP×0
サプライサークル×2

B

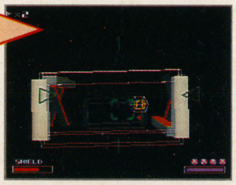
●スタートしてすぐにある、この線画の4角。中を通るとボムが出る。

T


●この地帯は、右下が比較的安全。ツインブラスターを逃すな。

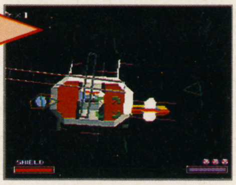


●この4角と、奥にある4角をくぐると、左にサプライサークルが。

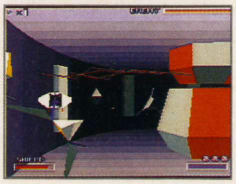
S


●シールド見っけ！1UPよりうれしい時もあるよねコレ。

●後半戦。四方八方から飛んで来る柱。左へ左へと進むと楽だよ。

B


●ボス直前にあるボム。だけど、ここの柱を避けるのは、難しい。



●壁のスイッチは破壊できなくなっている。2度当てると大変。

電撃攻略MAP&DATA特別版

STAGE5 MACBETH
ステージ5・マクベス

ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×1
1UP×0
サプライサークル×1

●この面の前半は、せまい岩場を進むことに。前にボムがあるね。

●正面の岩の左側を進んで行こう。ブレーキを使うの忘れるな。

●するとスマートボムが出現。前にもあったね、こういうの。

●壁の陰から現れたエネミーストーカー。倒したら、すぐブレーキ。

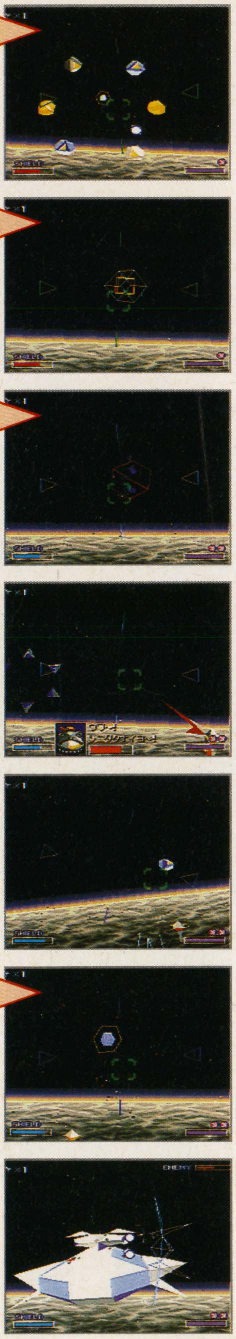
●そして、右へ。こんな所にツインブラスター！　これは絶対取る。

●火口から火山弾が飛んで来る！　うまく避けてシールドを取れ。

●飛んでくる青いボールは上下によけ、支柱めがけてひたすら連射。

STAGE6 VENOM 1
ステージ6・ベノム成層圏

ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×1
1UP×0
サプライサークル×1



●キャッツロックのサークル。クイックターンをしながら通過！

●さらに、シールドまで出る。いただきましょう。

●え？　ツインブラスターまで下さる？　すいませんねえ。

●このサークルは通らない。死んだ時、復活が楽だから(弱気)。

●ハードシューター2機の後、左の方にキャッツロック。破壊。

●そして、そこを通過するとボムが。対ボス戦のために必ず取ろう。

●ボスの弱点は小さな砲台。機体を立てて撃つと、けっこう当たる。

STAGE7 VENOM 2
ステージ7・ベノム地表

ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×2
パワーシールド×1
1UP×0
サプライサークル×1

●左右に倒れる柱は、まん中の一番上を飛んでれば全然へーき。

●影をみて、影と影の間を通れば、落ちてくる板に当たらない。

●ブロック同士の間隔が狭い。ブラスターを確実に当てて方向転換。

●柱のアーチをくぐってボム出現。直前のアーチは右の方をくぐる。

●その後のアーチをくぐっていくと、ここにも、ボムが出現だ。

●空中に浮かぶ板は、正面の一番上を飛べば当たらないよ。

●鉄球を撃ってくる前にどれだけブラスターを撃ちこめるかが勝負。

ANOTHER DIMENSION BLACK-HOLE
異次元空間・ブラックホール

ITEMS
ツインブラスター×1
スマートボム×1
パワーシールド×0
1UP×1
サプライサークル×0

●ブラックホールの中は、背景がウニャウニャ。あ！　1UP。

●これがブラックホールの出口その1。レベル2のステージ4へ。

●シャッターのついた壁を撃つ。開いたその中にツインブラスター。

●出口その2。レベル3のステージ4へ、ワープ。

●あれは、ステージ1のボス？　しかし何でもあるなぁ、この中は。

●ほら、スマートボム。ブラックホールの中でパワーアップできるね。

●出口その3。レベル1ステージ5のベノム成層圏へ行ける。

電撃攻略MAP&DATA特別版

FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV

SFC

●発売中
●スクウェア
●¥9,800
●RPG
●16M

究極のデータを6ページに凝縮

すべての世界のMAPを完全公開！

このデータ集はこのページにあるMAPを中心に展開していく。攻略チャートや召喚魔法表などでそれぞれの内容をチェックしたら、そのあとMAPで場所を確認しよう。

ちなみにそれぞれの世界でABP(アビリティポイント)をかせぐ場所を紹介する。第1世界がジャコールの洞くつにいるドクロイーター（"ちけい"が有効）、第2世界が南西のバル城地下にいる石像（レベル5デスが効果アリ）、そして第3世界は次元のはざまの終盤に登場するムーバーという敵を倒せば、ガッポリABPが手に入るぞ。

MAPの見方

1……攻略チャートと対応している。
1……召喚魔法表（P67）に対応している。
1……特殊アイテム・イベント表（P67）に対応。

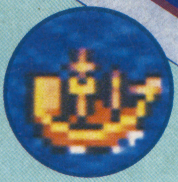
乗り物紹介①

チョコボ

主人公のバッツの相棒。名前はボコ。人間の2倍のスピードで走ることができる。平原や砂漠だけでなく川の中も走れる。

乗り物紹介②

火力船



天才科学者シドが発明した、風がなくても進む船。火のクリスタルのエネルギーを動力源としている。

第1世界

『FFV』攻略チャート

1 タイクーンの隕石
タイクーンの隕石に向かい、ゴブリンに襲われているレナを助ける。

2 タイクーンの谷
●ガラフとレナが仲間になる。

3 海賊のアジト
【海賊船入手】
●ファリスが仲間になる。
海賊のアジトに潜入。

4 風の神殿
VSウイングラプター➡翼を開いたところを攻撃。閉じている時は反撃される。
【ジョブ入手】ナイト、モンク、シーフ、白魔道士、黒魔道士、青魔道士。

5 トゥールの村
ゾックの家に行き運河のカギをもらう。

6 トルナ運河
●シルドラと別れることに。
VSカーラボス➡稲妻系の魔法に弱い。

7 船の墓場
【世界地図入手】
VSセイレーン➡アンデッドに変身したらケアルなどが効くぞ。

8 カーウェンの町
北の山にいる飛竜の情報を聞こう。

難敵攻略❶ ソルカノン 全体的に稲妻系が有効。まわりのランチャーはレベル5デスで破壊可能だ。

©スクウェア 1992 CG製作／川村 浩

第2世界

乗り物紹介③

飛竜

タイクーン王愛用の飛竜の生き残り。山は越せない。

乗り物紹介④

黒チョコボ

チョコボの変種。発達した翼で高い山脈も楽々越える。

乗り物紹介⑤

飛空艇

古代ロンカ帝国の遺産ともいうべき空を飛ぶ船。どんな地形だろうと飛行が可能で、海上に降り立つと自動的に船に変形する高性能。のちにシドとミドによる改造で、潜水機能などが加えられた。

第3世界

乗り物紹介⑥

潜水艇

暁の4戦士のひとりゼザが愛用していた。

⑨ 北の山
VSマギサ&フォルツァ➡魔法を使うマギサにサイレスをかけよう。飛竜に乗ってウォルスへ。【飛竜と再会】

⑩ ウォルスの町
召喚魔法を買うことができるぞ。

⑪ ウォルスの城
ウォルス王に会いにいこう。

⑫ ウォルスの塔
VSガルラ➡防御力の高いキャラで戦おう。【ジョブ入手】バーサーカー、魔法剣士、時魔道士、召喚士、赤魔道士。

⑬ ウォルスの隕石
隕石内にあるワープゾーンを使う。

⑭ カルナックの隕石
カルナックの隕石に着いたら北西へ進む。

⑮ カルナックの町
カルナックの町で買物をしようとするとカルナックの兵士たちに捕まってしまう。

⑯ カルナック城
カルナック城の牢屋でシドと出会う。火力船の暴走を止めるように頼まれる。

⑰ 火力船
VSリクイドフレイム➡冷気系の魔法で攻撃。氷のロッドを道具として使おう。クリスタルルームから、カルナック城地下へと向かう。

⑯ カルナック城
10分以内に城を脱出。VSアイアンクロー➡魔法攻撃が効くぞ。【ジョブ入手】忍者、魔獣使い、風水士。

⑱ 古代図書館
VSビブロス➡炎系以外の魔法は吸収されてしまうので注意。シドの孫であるミドを助けたら再びカルナックの町へ。

⑮ カルナックの町
パブの2階にいるシドに会いに行く。ミドの説得で火力船を修理。【火力船入手】

難敵攻略❷ アトモス まずスロウで相手の動きを遅くする。仲間を蘇生させると再びコメットで攻撃してくるので、仲間が飲みこまれる寸前まで攻撃あるのみ。

各ジョブ最強装備

装備の後ろの数値は攻撃(防御)力、地名の後ろの数値は値段、㋟はそのキャラを倒して、㋦はそのキャラから盗んで手に入れることを表す。注意したいのが最強の防具である源氏シリーズ。ギルガメッシュを倒す前に〝盗む〟のアビリティをつけたキャラに盗ませること。

潔い騎士道精神 ナイト

防具最強の組み合わせ
- げんじのたて(9) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのかぶと(15) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのよろい(22) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのこて(12) ギルガメッシュ ㋦

武器Best5
- チキンナイフ(−) ムーアの村 宝箱
- ラグナロク(140) 神竜 ㋟
- エクスカリバー(110) 封印城クーザー 宝箱
- エンハンスソード(102) イストリーの滝 宝箱
- ディフェンダー(99) フォークタワー 宝箱

あらゆる体術の達人 モンク

防具最強の組み合わせ
- ——
- ——
- くろずきん(12) しんきろうの町6500
- くろしょうぞく(17) しんきろうの町9000
- まもりのゆびわ(10) ピラミッド 宝箱

武器Best5
- 素手
- ——
- ——
- ——
- ——
- ——
- ——
- ——
- ——
- ——

洞くつ探索のプロ シーフ

防具最強の組み合わせ
- ——
- ——
- くろずきん(12) しんきろうの町6500
- くろしょうぞく(17) しんきろうの町9000
- まもりのゆびわ(10) ピラミッド 宝箱

武器Best5
- チキンナイフ(−) ムーアの村 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- ライジングサン(71) 孤島の神殿 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱
- ツインランサー(61) エクスデス城 宝箱

大空を翔ける騎士 竜騎士

防具最強の組み合わせ
- げんじのたて(9) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのかぶと(15) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのよろい(22) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのこて(12) ギルガメッシュ ㋦

武器Best5
- チキンナイフ(−) ムーアの村 宝箱
- ひりゅうのヤリ(119) 水晶竜 ㋦
- ホーリーランス(109) 封印城クーザー 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱

遠い異国の暗殺者 忍者

防具最強の組み合わせ
- ——
- ——
- くろずきん(12) しんきろうの町6500
- くろしょうぞく(17) しんきろうの町9000
- まもりのゆびわ(10) ピラミッド 宝箱

武器Best5
- チキンナイフ(−) ムーアの村 宝箱
- さすけのかたな(99) 封印城クーザー 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- ライジングサン(71) 孤島の神殿 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱

剣の道を求める 侍

防具最強の組み合わせ
- げんじのたて(9) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのかぶと(15) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのよろい(22) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのこて(12) ギルガメッシュ ㋦

武器Best5
- チキンナイフ(−) ムーアの村 宝箱
- あめのむらくも(117) 用心棒 ㋦
- まさむね(107) 封印城クーザー 宝箱
- むらさめ(97) 巨大鳥 ㋦
- きくいちもんじ(87) しんきろうの町14800

根っからの戦い好き バーサーカー

防具最強の組み合わせ
- げんじのたて(9) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのかぶと(15) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのよろい(22) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのこて(12) ギルガメッシュ ㋦

武器Best5
- チキンナイフ(−) ムーアの村 宝箱
- きょじんのおの(91) イストリーの滝 宝箱
- トールのハンマー(81) 次元城 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- ルーンアクス(71) 封印城クーザー 宝箱

動物とマブダチ 狩人

防具最強の組み合わせ
- ——
- ——
- くろずきん(12) しんきろうの町6500
- くろしょうぞく(17) しんきろうの町9000
- まもりのゆびわ(10) ピラミッド 宝箱

武器Best5
- チキンナイフ(−) ムーアの村 宝箱
- アルテミスのゆみ(111) イストリーの滝 宝箱
- よいちのゆみ(101) 封印城クーザー 宝箱
- エイビスキラー(91) トートエイビス ㋟㋦
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱

剣と魔法の万能選手 魔法剣士

防具最強の組み合わせ
- げんじのたて(9) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのかぶと(15) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのよろい(22) ギルガメッシュ ㋦
- げんじのこて(12) ギルガメッシュ ㋦

武器Best5
- チキンナイフ(−) ムーアの村 宝箱
- エンハンスソード(102) イストリーの滝 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱
- グレートソード(57) サーゲイト城8400

神の祝福を受けし者 白魔道士

防具最強の組み合わせ
- ——
- ——
- サークレット(10) しんきろうの町4500
- しろのローブ(14) しんきろうの町8000
- まもりのゆびわ(10) ピラミッド 宝箱

武器Best5
- さばきのつえ(60) 暗黒魔道士 ㋦
- けんじゃのつえ(53) 封印城クーザー 宝箱
- モーニングスター(50) ムーアの大森林 宝箱
- ひかりのつえ(45) メタモルファ ㋟
- フレイル(16) カルナックの町780

最大の魔力を操る 黒魔道士

防具最強の組み合わせ
- ——
- ——
- サークレット(10) しんきろうの町4500
- くろのローブ(14) しんきろうの町8000
- まもりのゆびわ(10) ピラミッド 宝箱

武器Best5
- チキンナイフ(−) ムーアの村 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱
- エアナイフ(56) ムーアの村6800
- ダンシングダガー(51) モーグリの村 宝箱

シド、ミドがアダマンタイト設置。

① タイクーンの隕石
VSソルカノン&ランチャー⬇稲妻攻撃&レベル5デス。VSアルケオエイビス⬇変身したらレベル5デス。【ジョブ入手】侍、竜騎士、踊り子、薬師。●ガラフが仲間から抜ける。

㉘ ロンカ遺跡
三日月島地下でシドの手紙発見。

① タイクーンの隕石
VSアダマンタイマイ。冷気攻撃が効く。

㉗ 三日月島地下
【飛空艇入手】VSクレイクロウ⬇稲妻攻撃が有効だ。滅びの町に行くとロンカ遺跡浮上。

㉖ 滅びの町
タイクーン王追跡。三日月島地下へワープ。

㉕ 流砂の砂漠
VSサンドウォーム⬇頭が出てきた穴を落ち着いて攻撃。倒したあとは流れている砂に身をまかせて南へ進もう。

⑱ 古代図書館
古代図書館でタイクーン王の情報を聞く。

㉔ リックスの村
バッツの故郷。詩人の家でオルゴールを聞くと歌を覚えることができるぞ。

㉓ 黒チョコボの森
森の中で黒チョコボを捕まえる。ダッシュがあるとラク。【ジョブ入手】吟遊詩人、狩人。黒チョコボで島を脱出。

㉒ クレセントの町
町に入ると突然大きな地震が起こる。火力船が渦に飲まれてしまう。

㉑ イストリーの村
ラムウの情報を聞く。

⑳ ジャコールの洞くつ
洞くつ内にいるドクロイーターは風水士の〝ちけい〟が有効。ABPをためておこう。

⑲ ジャコールの町
ジャコールの洞くつの情報を聞く。

難敵攻略❸ 封印されし者 グラビデがよく効く。地水火風それぞれの魔法攻撃はシェルを使ってダメージを最小限に。ピンチになったら侍の〝ぜになげ〟！

人生やり直しもアリ 時魔道士

防具最強の組み合わせ
- ——
- サークレット(10) しんきろうの町4500
- しろのローブ(14) しんきろうの町8000
- まもりのゆびわ(10) ピラミッド 宝箱

武器Best5
- チキンナイフ(—) ムーアの村 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱
- さばきのつえ(60) 暗黒魔道士 ぬ
- エアナイフ(56) ムーアの村6800

遠い幻界からの使者 召喚士

防具最強の組み合わせ
- ——
- サークレット(10) しんきろうの町4500
- しろのローブ(14) しんきろうの町8000
- まもりのゆびわ(10) ピラミッド 宝箱

武器Best5
- チキンナイフ(—) ムーアの村 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱
- エアナイフ(56) ムーアの村6800
- ダンシングダガー(51) モーグリの村 宝箱

攻撃されるのが快感 青魔道士

防具最強の組み合わせ
- げんじのたて(9) ギルガメッシュ ぬ
- げんじのかぶと(15) ギルガメッシュ ぬ
- げんじのよろい(22) ギルガメッシュ ぬ
- げんじのこて(12) ギルガメッシュ ぬ

武器Best5
- チキンナイフ(—) ムーアの村 宝箱
- エンハンスソード(102) イストリーの滝 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱
- グレートソード(57) サーゲイト城8400

いまも昔も人気者 赤魔道士

防具最強の組み合わせ
- ——
- くろずきん(12) しんきろうの町6500
- くろしょうぞく(17) しんきろうの町9000
- まもりのゆびわ(10) ピラミッド 宝箱

武器Best5
- チキンナイフ(—) ムーアの村 宝箱
- エンハンスソード(102) イストリーの滝 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱
- さばきのつえ(60) 暗黒魔道士 ぬ

調教の腕は筋金入り 魔獣使い

防具最強の組み合わせ
- ——
- くろずきん(12) しんきろうの町6500
- くろしょうぞく(17) しんきろうの町9000
- まもりのゆびわ(10) ピラミッド 宝箱

武器Best5
- チキンナイフ(—) ムーアの村 宝箱
- りゅうのひげ(92) スティングレイ た
- ファイアビュート(82) 封印城クーザー 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- ビーストキラー(72) 孤島の神殿 宝箱

狂えし科学者 薬師

防具最強の組み合わせ
- ——
- くろずきん(12) しんきろうの町6500
- くろしょうぞく(17) しんきろうの町9000
- まもりのゆびわ(10) ピラミッド 宝箱

武器Best5
- チキンナイフ(—) ムーアの村 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱
- さばきのつえ(60) 暗黒魔道士 ぬ
- エアナイフ(56) ムーアの村6800

自然の力を引き出す 風水士

防具最強の組み合わせ
- ——
- サークレット(10) しんきろうの町4500
- しろのローブ(14) しんきろうの町8000
- まもりのゆびわ(10) ピラミッド 宝箱

武器Best5
- チキンナイフ(—) ムーアの村 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱
- エアナイフ(56) ムーアの村6800
- だいちのベル(55) 封印城クーザー 宝箱

妖しい歌声 吟遊詩人

防具最強の組み合わせ
- ——
- サークレット(10) しんきろうの町4500
- しろのローブ(14) しんきろうの町8000
- まもりのゆびわ(10) ピラミッド 宝箱

武器Best5
- チキンナイフ(—) ムーアの村 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱
- エアナイフ(56) ムーアの村6800
- ダンシングダガー(51) モーグリの村 宝箱

戦いの場が舞台 踊り子

防具最強の組み合わせ
- ——
- リボン(12) カルナック城 宝箱
- レインボードレス(18) コムサベラ ぬ
- あかいくつ(11) シェリー ぬ

武器Best5
- チキンナイフ(—) ムーアの村 宝箱
- マンイーター(89) 次元城 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱
- エアナイフ(56) ムーアの村6800

他力本願が信条 ものまね師

防具最強の組み合わせ
- げんじのたて(9) ギルガメッシュ ぬ
- げんじのかぶと(15) ギルガメッシュ ぬ
- げんじのよろい(22) ギルガメッシュ ぬ
- げんじのこて(12) ギルガメッシュ ぬ

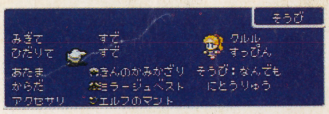
武器Best5
- チキンナイフ(—) ムーアの村 宝箱
- アサシンダガー(81) 封印城クーザー 宝箱
- ライジングサン(71) 孤島の神殿 宝箱
- とうぞくのナイフ(66) しんきろうの町 宝箱
- ツインランサー(61) エクスデス城 宝箱

一番最後に笑う者 すっぴん

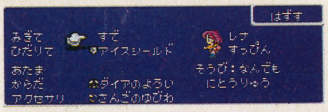
防具最強の組み合わせ
- げんじのたて(9) ギルガメッシュ ぬ
- げんじのかぶと(15) ギルガメッシュ ぬ
- げんじのよろい(22) ギルガメッシュ ぬ
- げんじのこて(12) ギルガメッシュ ぬ

武器Best5
- チキンナイフ(—) ムーアの村 宝箱
- ラグナロク(140) 神竜 た
- ひりゅうのやり(119) 水晶竜 ぬ
- あめのむらくも(117) 用心棒 ぬ
- アルテミスのゆみ(111) イストリーの滝 宝箱

こんなのもオススメだ



⬅防御力は低いが特殊効果がオイシイ。



➡どの属性の魔法にも強かったりする。

13 ウォルスの隕石
VSピュロボロス⬇侍のぜになげがラク。

14 カルナックの隕石
VSタイタン⬇魔法よりも剣などで攻撃。

29 遺跡に落ちた隕石
VSキマイラブレイン⬇魔法より武器で攻撃。シドに教えられたワープゾーンへ。

第2世界へ

30 孤島
テントを張って野宿。レナとファリスがさらわれる。バッツも毒ガスで倒れる。

31 エクスデス城
●バッツ、レナ、ファリスと再会。
VSギルガメッシュ⬇武器攻撃だけでOK。
ガラフがひとりでエクスデス城に乗り込む。

32 ビッグブリッジ
VSギルガメッシュ⬇時空魔法のスロウなどで相手が攻撃しにくくなるようにしよう。

33 ルゴルの村
装備、時空魔法のいいのがそろっているぞ。

34 モーグリの森
モーグリが落ちた穴から地下へ。

35 地下大河
VSティラザウルス⬇グラビデが意外に効くのだ。助けたモーグリを追って北東へ。

36 モーグリの村
モーグリのテレパシーを感じたクルルが、飛竜に乗ってバッツたちを迎えに来る。

37 バル城
【飛竜飛行不能に】飛竜を助けるため飛竜の谷にある飛竜草を探しにいく。バル城で装備を整えてから出発しよう。

38 ケルブの村
ケルガーとの勝負に勝ち、村の北門が開く。

難敵攻略④ すべてを知る者 武器などで物理攻撃をかけるとリターンを使われてしまう。ここは魔法のみで戦おう。バーサクをかけちゃうのもいい戦法。

青魔法

タイプ

攻撃……敵にダメージを与える。
補助……味方の攻撃を助ける。
防御……相手の攻撃を防ぐ。
回復……HP、またはMPを回復。

青魔法を確実に覚えたいなら魔獣使いをパーティに加えよう。魔獣使いの“あやつる”でお目当てのモンスターを操り、青魔道士に特殊攻撃を仕掛けさせればＯＫ。操っている状態じゃないと使わない特殊攻撃もあるので要チェックだ。表をよくみると１種類のモンスターから複数の青魔法を覚えることができるのがわかると思う。表ではモンスターのあとに、その出現場所も載せてある。効率よく青魔法を覚えていくことを心掛けよう。

これが役立つ

⬆レベル５デスはバル城地下にいる石像を倒すのに使えるぞ。ＡＢＰをかせごう。

ホントにお得です

⬇ＭＰを消費しないゴブリンパンチ。どんな敵にも、かなりのダメージを与える。

名称	MP	タイプ	効果	モンスター(出現場所)
しのせんこく	10	攻撃	30カウント後に敵１体を戦闘不能にする	正体不明ガイコツ（大海溝）
しのルーレット	1	攻撃	味方、敵の中で誰か１人を戦闘不能にする	コムサベラ（フェニックスの塔）、デスディーラー（次元のはざま）
アクアブレス	38	攻撃	相手全体を泡で攻撃。砂漠の敵に効果大	ドルムキマイラ（カルナック周辺）
レベル５デス	22	攻撃	レベルが５の倍数の敵全員を戦闘不能にする	64ページ（古代図書館）、イグゼクレーター（孤島の神殿）
レベル４グラビガ	9	攻撃	レベルが４の倍数の敵全員のHPを1/4にする	ハイドラ（ロンカ遺跡）、イグゼクレーター（孤島の神殿）
レベル２オールド	11	補助	レベルが偶数の敵全員を老化状態にする	マジックドラゴン（エクスデス城）、イグゼクレーター（孤島の神殿）
レベル３フレア	18	攻撃	レベルが３の倍数の敵全員にフレア攻撃	イグゼクレーター（孤島の神殿）、レベルチェッカー（次元のはざま）
かえるのうた	5	補助	敵１体をカエルに変える（＝トード）	エルフトード（ウォルスの塔）、コルナゴ（バル城周辺）
ちいさなメロディ	5	補助	敵１体をコビト状態に変える（＝ミニマム）	ミニマジシャン（ムーアの大森林）、シェリー（フェニックスの塔）
フラッシュ	7	補助	敵全体を暗闇状態にする	ブロックス（北の山）、クルーダスト（火力船）、ネオン（バリアの塔）
タイムスリップ	9	補助	敵１体を老化状態にして眠らせる	トラベラー（バリアの塔）
つきのふえ	3	補助	味方全員をバーサク状態にする(＝バーサク)	256ページ（古代図書館）、ミュカレ（しんきろうの町周辺）
デスクロー	21	補助	敵１体のHPを１ケタまで減らしマヒさせる	トレント（エクスデス城周辺）、デスクロー（カルナック城、次元のはざま）
エアロ	4	攻撃	風の属性で攻撃（小）。空飛ぶ敵に有効	モールドウインド（火力船）、ギガース（カルナック城）
エアロラ	10	攻撃	風の属性で攻撃（中）。空飛ぶ敵に有効	ギガース（カルナック城）、32ページ（古代図書館）、旋風魔神（ロンカ遺跡）
エアロガ	24	攻撃	風の属性で攻撃（大）。空飛ぶ敵に有効	マジックドラゴン（エクスデス城）、エルムギガース（古代図書館周辺）
かえんほうしゃ	5	攻撃	炎の属性で敵１体を攻撃。ファイラより得	プロトタイプ（ジャコール周辺）、マシンヘッド（ピラミッド）
ゴブリンパンチ	0	攻撃	敵１体を攻撃。操った敵を攻撃してもOK	ゴブリン（タイクーン城周辺）、ブラックゴブリン（風の神殿）
くろのしょうげき	27	補助	敵１体のレベルを半分に減らす	ブラックフレイム（ジャコール周辺）、ナイル（ピラミッド）
ガードオファ	19	補助	敵１体の物理、魔法に対しての防御力を低下	マジックドラゴン（エクスデス城）、ナイル（ピラミッド）
ゆうごう	13	回復	自分が戦闘不能になり仲間のHPとMP回復	ミスリルドラゴン（カルナック周辺）、ディルル（ルゴル周辺）
マインドブラスト	6	補助	敵１体をマヒさせ、じょじょにHPを減らす	マインドフレイア（次元のはざま）
きゅうけつ	2	回復	敵１体のHPを吸収（＝ドレイン）	スティールバット（海賊のアジト）、ブラックフレイム（ジャコール周辺）
マジックハンマー	3	補助	敵１体のMPを半分に減らす	ビブロス（古代図書館）、ドリッピー（飛竜の谷）
マイティガード	72	防御	プロテス、シェル、レビテトの効果	スティングレイ（第３世界の海上）⬅操ると使う
じばく	1	攻撃	戦闘不能になる代わりに敵１体にダメージ	モトルトラップ（火力船）、ボム（第１世界の海）、グレネード（次元のはざま）
？？？？	3	攻撃	HPの最大値から現在のHPを引いた分攻撃	ワイルドナック（カルナック周辺）、クーザー（ルゴル周辺）
はりせんぼん	25	攻撃	敵１体に必ず1000のダメージ	ラミア（ロンカ遺跡）、ブランドラミア（ピラミッド）
ホワイトウインド	28	回復	現在のHPのぶんだけ味方全員のHPを回復	旋風魔神（ロンカ遺跡）、ホワイトフレイム（次元のはざま）
ミサイル	7	攻撃	敵１体のHPを1/4に減らす	プロトタイプ（ジャコール周辺）、マシンヘッド（ピラミッド）

48 ギードのほこら
エクスデスが復活してしまう。

47 西の谷
ＶＳアントリオン⬇２人パーティなのでジョブ選択は慎重に。●ファリスと再会

46 タイクーン城
城を出て海賊のアジトへ。【ボコと再会】

第３世界へ

31 エクスデス城
ＶＳギルガメッシュ⬇ヘイスガを使ってこちらが多く攻撃するように。ＶＳエクスデス⬇回復系の魔法でパーティを固めよう。

45 ムーアの大森林
長老の枝を使って森の奥へ。ＶＳ封印されし者。⬇Ｐ64欄外参照。●ガラフが仲間から抜けて新たにクルルが加わる。

44 ムーアの村
魔法、武器ともにイイのがそろっている。

43 ギードのほこら
ギードから長老の枝をもらう。

42 バリアの塔
ＶＳアトモス⬇Ｐ63欄外参照。爆発する塔をゼザの潜水艇で脱出。【潜水艇入手】

41 ゼザの船団
飛竜に乗ってゼザの船団へ降りる。奥の部屋で休憩。ＶＳギルガメッシュ＆エンキドウ⬇エンキドウにはグラビデが効くぞ。

40 サーゲイト城
ここの武器や防具もなかなかいいぞ。

39 飛竜の谷
ＶＳ飛竜草⬇まわりの飛竜花は倒しても復活。飛竜草をバイオやグラビデで集中攻撃。バル城に戻り飛竜草を与える。【飛竜回復】

難敵攻略⑤ オメガ まずカーバンクルで魔法を防御させよう。アトミックレイなどは炎を吸収する防具を使えば防げるぞ。魔法剣の“みだれうち”が有効。

召喚魔法

召喚魔法のほとんどは、その魔法を司る幻獣との戦いに勝たないと手に入らない。表では入手場所のあとに簡単な攻略法も載せてある。それでも勝てない相手なら、時空魔法のリターンを使って何度も挑戦することが必勝パターンを見つけ出すポイントだ。

意外な場所に

⬅第3世界で海賊のアジトに行くとシルドラと感動の再会だ。

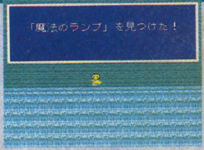
のぼるまでが大変

⬅フェニックスの塔はなんと30階建て。覚悟を決めて挑もうぜ。

レベル	名称	MP	効果	入手場所・入手方法	MAP
1	チョコボ	4	"チョコボキック"で敵1体を攻撃	ウォルスの町の魔法屋で購入（300G）	1
	シルフ	8	"風のささやき"で敵1体を攻撃し味方のHP回復	ウォルスの町の魔法屋で購入（350G）	1
	レモラ	2	"まとわりつき"で敵1体の動きを一定時間止める	ウォルスの町の魔法屋で購入（250G）	1
2	シヴァ	10	"ダイヤモンドダスト"で敵全体を冷気攻撃	ウォルス城給水塔。炎が弱点	2
	ラムウ	12	"裁きの雷"で敵全体を稲妻攻撃	イストリーの村東南の森。回復魔法キャラが重要	3
	イフリート	11	"地獄の火炎"で敵全体を火炎攻撃	古代図書館。冷気が弱点。魔法剣で攻撃	4
3	タイタン	25	"大地の怒り"で敵全体を地震攻撃	カルナックの隕石。回復魔法キャラが重要	5
	ゴーレム	18	自分のHPがなくなるまで味方全員を防御	飛竜の谷。敵の2匹のドラゴンを倒す	6
	カトブレパス	33	"あくまのひとみ"で敵1体を石化させる	第2世界の北西の湖の森。スロウで石化攻撃を防ぐ	7
4	カーバンクル	45	"ルビーのひかり"で味方全員にリフレクをかける	エクスデス城。"ちけい"で攻撃するのが有効	8
	シルドラ	32	"サンダーストーム"で敵全体を稲妻攻撃	第3世界の海賊のアジト。会えば仲間になる	9
	オーディン	48	敵全体を必殺攻撃、または敵1体を攻撃	バル城地下。魔法剣のブレイクで倒せる	10
5	フェニックス	99	"転生の炎"で敵全体を攻撃し味方1人を蘇生	フェニックスの塔。塔を登りきれば仲間になる	11
	リバイアサン	39	"大海しょう"で敵全体を水攻撃	イストリーの滝。稲妻系が有効。(要)さんごの指輪	12
	バハムート	66	"メガフレア"で敵全体を属性に関係なく攻撃	第3世界の飛竜の谷。時空魔法で戦いを有利に	13

特殊アイテム・イベント

はっきりいってこれらのアイテムはゲームの本筋には関係ない。だけど『FFⅤ』を骨のズイまで遊び抜きたいなら見逃せない。意外と使えるアイテムも多いし、手に入れといて損はない。入手方法はどれも少し工夫が必要。



⬅魔法のランプは回復させれば、何度も使えるぞ。

名称	効果	入手場所・入手方法	MAP
ミラージュベスト	分身を2体作り、相手の攻撃をさける（＝ブリンク）	しんきろうの町。チョコボで世界を一周してくる	1
コルナゴのつぼ	HPが1/2以下の状態のモンスターを捕らえられる	ケルブの村のじいさんに、コルナゴを捕らえて渡す	2
魔法のランプ	アイテムとして使うと召喚獣を呼び出せる	イストリーの滝。チョコボで川を渡り滝の中へ	3
ものまね師	前のキャラの行動をそっくりマネできるジョブ	海底。ボスキャラのゴゴになにも攻撃しないで待つ	4
チキンナイフ	逃げるたびに攻撃力がどんどん上がっていくナイフ	ムーアの村。左下の隠し通路を通って右の宝箱を開ける	5
ブレイブブレイド	逃げるたびに攻撃力がどんどん下がっていく剣	ムーアの村。左下の隠し通路を通って左の宝箱を開ける	5
もの知りじいさん	いままでの戦闘回数や宝箱の回収率などを教えてくれる	第3世界の海底、カルナックの南の洞くつにいる。	6
ギルの洞くつ	洞くつの奥深く進むとどんどんギルをくれる	ギルの洞くつ。ギルガメはブリザガを使って倒せる	7
ひりゅうのヤリ	攻撃力119を誇る最高のヤリ	次元のはざま。次元のはざまに出現する水晶竜から盗む	8
あめのむらくも	攻撃力117を誇る最高の日本刀	次元城。次元城に出現する用心棒から盗む	8

49 **古代図書館** 【封印の本入手】いろいろな情報も聞ける。

50 **ピラミッド** 【第1の石板発見】バハムートが出現。

51 **長老の木** VSメリュジーヌ⬇バイオやグラビデで攻撃。●レナと再会【飛空艇入手】

52 **封印城クーザー** 石板を置き、12個の武器から3つ選ぶ。

53 **しんきろうの町** クレセントの南西の森から町に入る。それぞれの店は2軒ずつある。探してみよう。

54 **孤島の神殿** VSストーカー⬇全体魔法は禁物。みだれうちなどで対抗しよう。【第2の石板発見】

52 **封印城クーザー** 石板を置き、9個の武器から3つ選ぶ。

55 **フォークタワー** 2人ずつのパーティに分かれる。左の塔には魔法が、右の塔へは武器攻撃が得意なキャラを行かせよう。【飛空艇潜水可能に】

56 **大海溝** VSトライトン…⬇火炎、冷気、毒以外の魔法なら効果アリ。【第3の石板発見】

52 **封印城クーザー** 石板を置き、6個の武器から3つ選ぶ。

57 **イストリーの滝** 【第4の石板発見】海底から潜入。最下層へ。

52 **封印城クーザー** 石板を置き、残りの武器を手に入れる。

58 **次元のはざまへ**

難敵攻略⑥ 神竜 最大の攻撃タイダルウェイブはさんごの指輪を全員に装備させれば防げるが、直接攻撃も強烈なのでゴーレムも使って戦うこと。

プレゼント

もう新しい友だちはできたかな？　いっしょにゲームができる仲間だもん。みんなで仲よく楽しく遊んでね！

❶『スーパーボンバーマン』ソフト

ＦＣ、ＰＣエンジンの人気ゲームがＳＦＣにもいよいよ登場だ。新アイテムも加わって、ますます楽しい『スーパーボンバーマン』。ストーリーモードでは２人同時プレイもでき、スーパーマルチタップを使えば最大４人のバトルもＯＫ！

SFC	3名	ACT	ハドソン

❷『バーコードバトラー戦記』ソフト

バーコードバトラーⅡをＳＦＣにつないでバーコードデータを入力すると、それが戦士のキャラクターになって画面に出現！　最大８人まで参加してトーナメント戦やリーグ戦対決ができるぞ。また、オリジナルの戦士も作れるんだ。

SFC	3名	ETC	エポック社

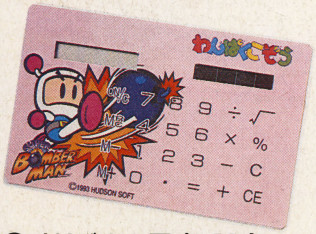
❸『神聖紀オデッセリア』オリジナルグッズ

Ⓐオリジナルテレカ　5名　Ⓑオリジナルカンペンケース　5名　Ⓒオリジナル下じき　5名

天地創造、人類発祥など３つの時代を舞台に、主人公の少女と仲間が冒険していく超時空ＲＰＧ『神聖紀オデッセリア』。多彩なオリジナルシステムを搭載して、６月に発売されるぞ。そこで、ビック東海がソフト発売に先駆け、全国のショップにて「パワーアップキャンペーン」を実施中！　そのキャンペーンを記念して『オデッセリア』オリジナルグッズ（❸—Ⓐテレカ、❸—Ⓑカンペンケース、❸—Ⓒ下じき）を計15名にプレゼントだ。

計15名	ビック東海

❹わんぱくこぞう『スーパーボンバーマン』オリジナルグッズ



Ⓐオリジナル電卓　10名

Ⓑオリジナルウォッチ　10名

今、ソフトショップ「わんぱくこぞう」各店で『スーパーボンバーマン』を予約すると、オリジナルグッズがもらえるのだ。そのグッズ（❹—Ⓐ電卓、❹—Ⓑウォッチ）を計20名に。

計20名	わんぱくこぞう

応募方法

P.29のハガキに欲しい賞品の番号（記号）と賞品名、アンケートの答えをハッキリ書いて、41円切手を貼って応募してね。

しめ切りは5月20日(当日消印有効)、当選者は『電撃スーパーファミコン』10号（6月11日発売）で発表（賞品の発送は都合により２か月くらい遅れることもあります）。

自分の住所や名前、年齢、電話番号を忘れずに記入して応募しよう！

6号プレゼント当選者発表

①『キャプテン翼』ソフト

兵庫県　浜田　要人
和歌山県　宮本　哲次
福岡県　田中俊太郎

②『ブレス オブ ファイア』ソフト

愛知県　鈴木　敦士
三重県　香山　悟
兵庫県　斎木　由加

③『デュアルオーブ』テレカ

東京都　中村くらと
東京都　中村　佳央
愛知県　石井さおり

④『どらぼっちゃん』オリジナルグッズ

Ⓐ魔法のトマト缶詰め

茨城県　武藤　竜一
埼玉県　田村　裕
東京都　横川　佳世
東京都　渡辺　幸
奈良県　殿村　隆介

Ⓑナグザットオリジナルボールペン

岩手県　遠藤　光
埼玉県　村木　一也
東京都　竹下　潤一
東京都　安田　直木
愛知県　大野　隆生
京都府　上田　一騎
大阪府　田辺晋一郎
和歌山県　渡邊　明
鳥取県　上野　正敬
徳島県　宮武　毅

Ⓒ魔法のトマトのタネ

群馬県　大嶌　保博
千葉県　岩間　恵市
東京都　金崎　郷介
東京都　永田　晴一
広島県　中岡　史佳

みなさん当選おめでとう！　プレゼントの発送はひと月くらい先になるけど、必ず送るから待っててね。

どデカクロスワードパズル　第４弾　SFCソフト50本プレゼント当選者発表

北海道　山本　美江
青森県　横山　知幸
宮城県　三浦ひろ子
秋田県　佐藤　直樹
秋田県　鈴木賢太郎
福島県　伊藤　賢二
栃木県　杉山　博史
栃木県　土肥　高天
群馬県　松沢　亮
埼玉県　小島　宏之
千葉県　畔上　真
千葉県　川村　崇
千葉県　松井　啓
千葉県　渡邊　真孝
東京都　大田由美子
東京都　大根　徹也
東京都　藤田美保子
神奈川県　秋山　淳子
神奈川県　石田　勉
神奈川県　清川　陽平
神奈川県　只野ゆかり
神奈川県　根岸　薫
神奈川県　堀口　雄右
神奈川県　山辺　努
神奈川県　吉田　昭彦
新潟県　玉井　留美
岐阜県　山本　良之
愛知県　伊藤　貴光
愛知県　小畠かおり
愛知県　榊原　光男
愛知県　根本　和正
大阪府　北田　博嗣
大阪府　堀田　直文
大阪府　和田　章
兵庫県　石原　正幸
兵庫県　井上　和子
兵庫県　佐藤　真輝
兵庫県　塩谷　克己
兵庫県　薮田　智弘
兵庫県　山本　雅幸
岡山県　渡部　隆史
広島県　鶴田　幸子
広島県　中山　望
広島県　山田佳津子
山口県　藤里　理
香川県　雪上　京子
愛媛県　松本　千秋
福岡県　村上　信一
熊本県　藤本　圭
熊本県　丸岡健一郎

〜何のソフトが当たったかは届いてからのお楽しみ！　楽しみに待っててね。〜

※雑誌公正競争規約の定めにより、このけん賞に当選された人は、この号の他のけん賞に当選できない場合があります。

©1993 HUDSON SOFT ©エポック社 1993／EPOCH CO.,LTD.1993

※どデカクロスワードパズル［第４弾］の答えは「聖痕のジョカ」でした。

●「電撃SFC」でしか読めない。黒田幸弘設定のオリジナルコミック。

聖痕のジョカ

第5話 妖精王(ヌアラ)の綻前

制作● JOKA CONECTION

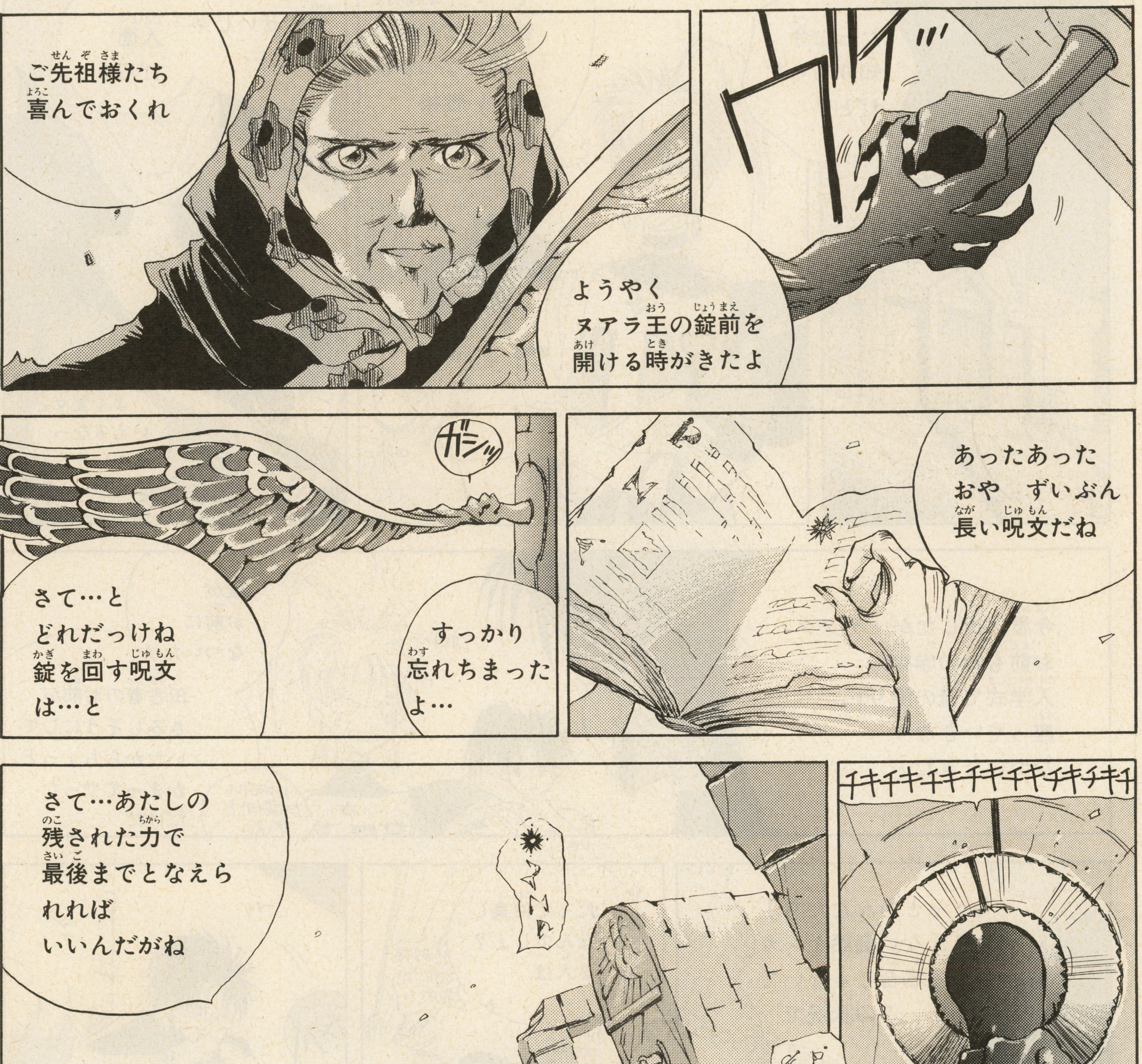
原作 大塚英志 (物語環境開発)

世界設定 黒田幸弘 (ミューズソフト)

作画 相川有

●ストーンサークルに妖精王（ヌアラ）の錠前を運ぶナーガ婆…封印が解かれた時覚醒するのは⁉

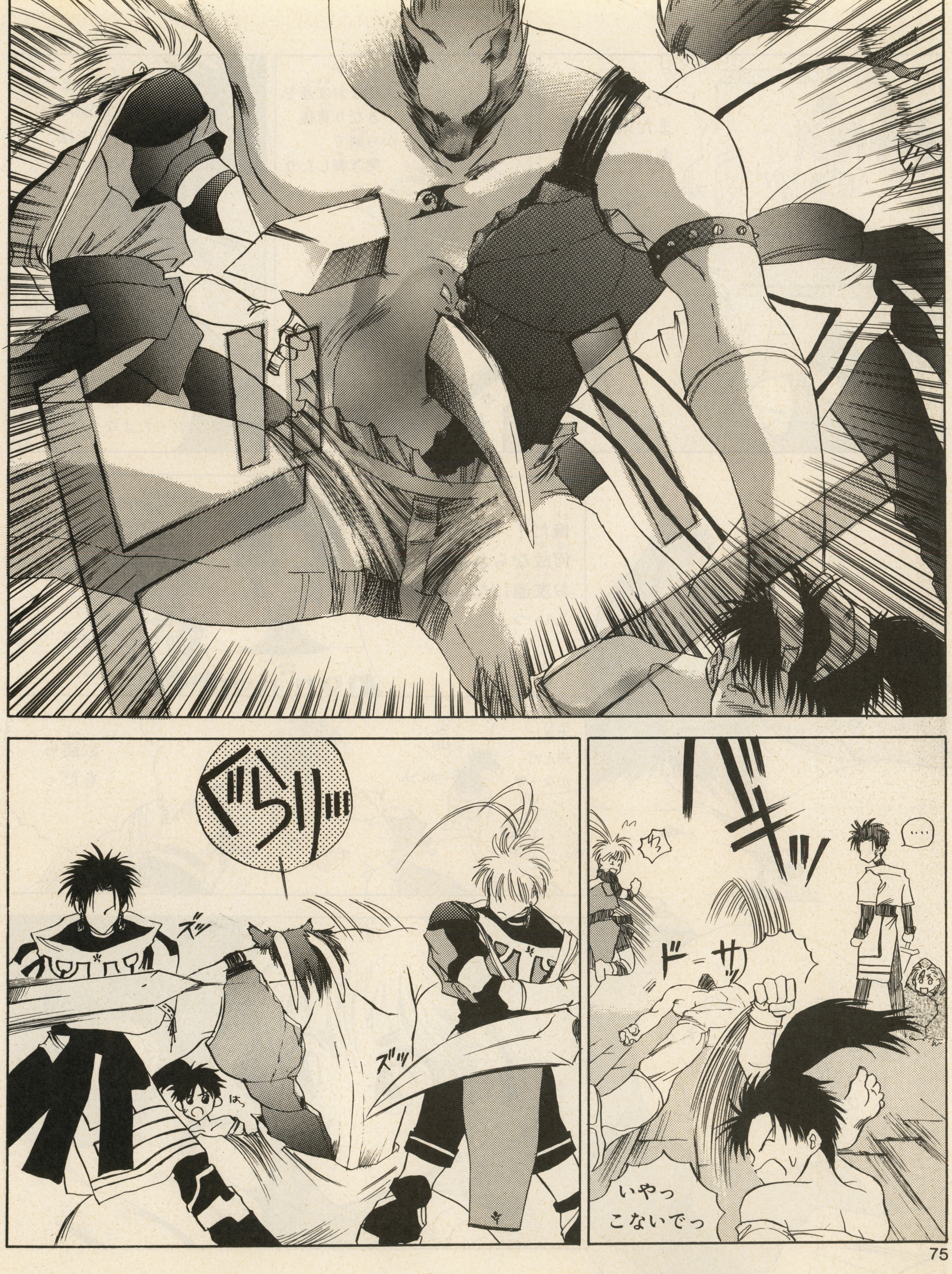
ストーンサークル
島それ自体が巨大な墓所ともいえるイレーヌ島の丘の上にある聖地。ヌアラ王が死の直前自らの霊力をストーンサークル内の魔法陣に封じたとされる


ご先祖様たち
喜んでおくれ
ようやく
ヌアラ王の錠前を
開ける時がきたよ
ガシッ
さて…と
どれだっけね
錠を回す呪文
は…と
すっかり
忘れちまった
よ…
あったあった
おや　ずいぶん
長い呪文だね
さて…あたしの
残された力で
最後までとなえら
れれば
いいんだがね
チキチキチキチキチキチキチキチキ

たった今知りあっただと？
そーいやお前は昔から初対面の人間になつかれやすい性格だったな
う…ラーん
俺のせいじゃないが…
人徳だろう
よく堂々といえるなっそーいうことがっ
今思い出したが　ナタク　お前も神の学校の入学式で俺の隣りに座っていきなりなついてきた…
アホかっ
誰がお前になついた！
田舎者のお前がさみしそうにしていたからちょっとかまってやっただけだ
ちょっとあんたたち！つまんない痴話ゲンカしてる場合じゃないでしょっ　この状況で
何が痴話ゲンカだぁ!?
嫌
イヤァ
だって仲良しなんでしょ？2人は
フッ
仲良しなどではない…どちらかというと嫌いなほうだぞ

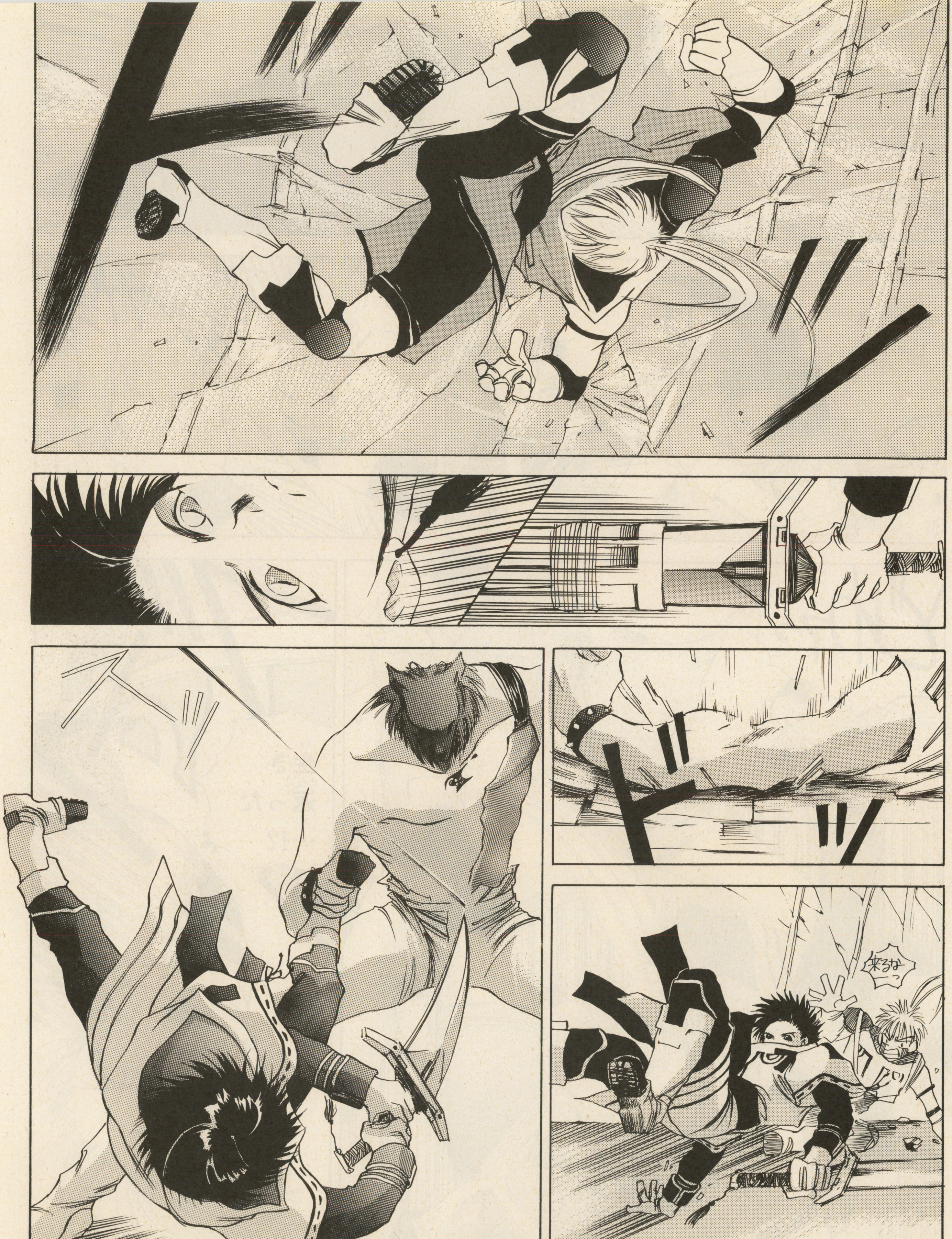
あんたら二人が戦うってコトは………
………
どーん
じーっ
俺だって
スラッ
バキバキバキバキ
きゃっ
あたしが相手するわけ——!?
わーっ やっぱりィ!!
うえーん
もーあいつやだよォ!!
ジュカかわいそう……
試練じゃっ

!!
ねーちゃん!
!!
……
!
……
!
はァァ…

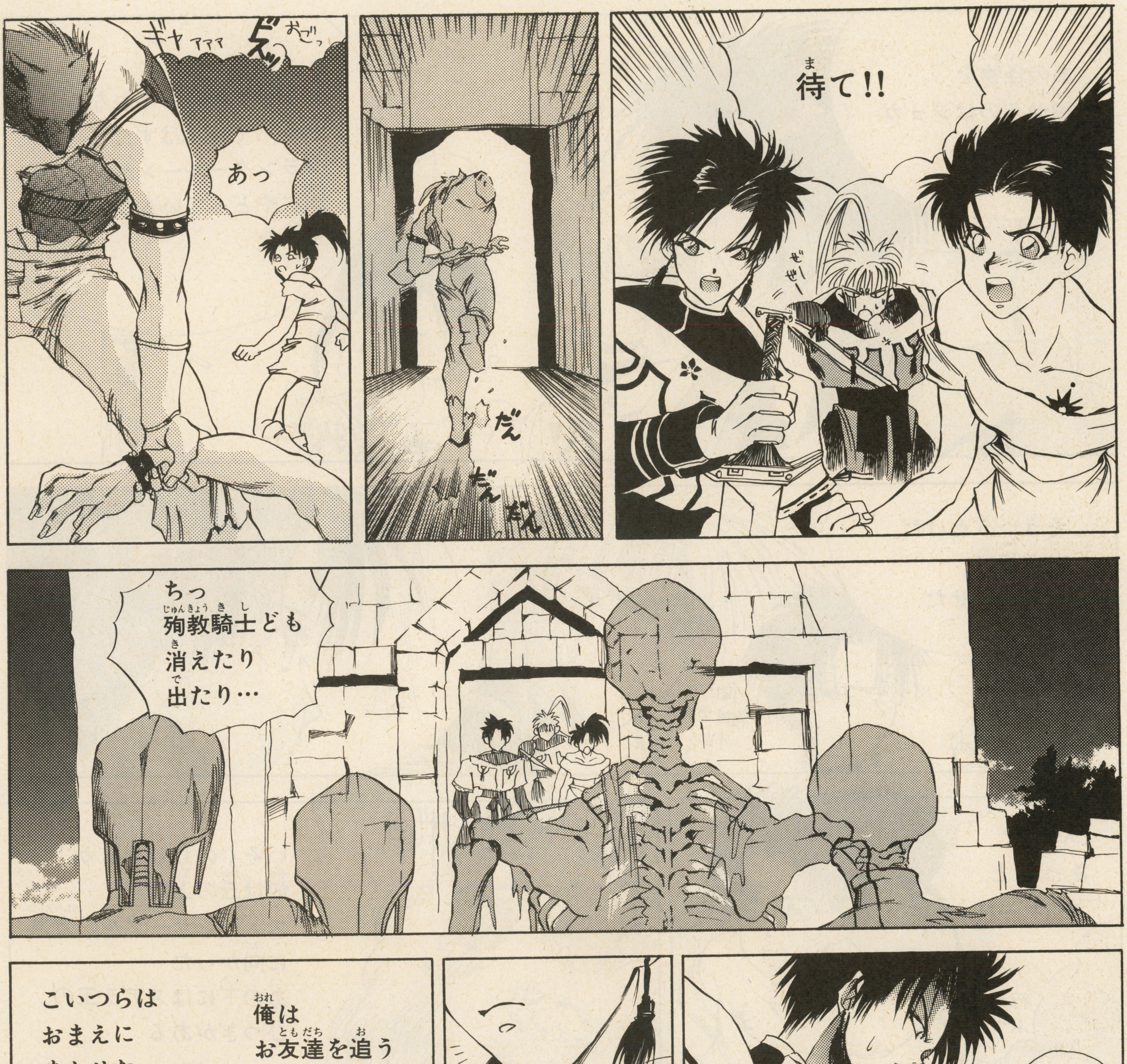

ぐらりッ
ズッ
ズッ
はっ
バキッ
わっ
・・・・
ドサッ
いやっ
こないでっ

別にかまわん
お友達だが
大切では
ない
おまえって奴は…
くるっ
昔から
そーいう奴
だったよな…
いいのか
大切なお友達を
いきなり背後
から剣で
突き刺したり
して…
へっ
あっ
また消えたぞ
あいつらっ
スッ
スッ
ズッ
俺だ！
何故ならさっき
お友達になったからな
こいつと
ふふ
どういう
神経してる
んだ
お前ら
もだっ
本当に
死んだ
かなー♥
えいっ
えいっ
つんつん
…で　こいつの
ルーンは　どっちが
いただくことに
なるんだ？
ぴくっ

!
ガシッ
ガシッ
!
?
生きてるじゃん！
ばっ
どりゃァっ
生き返った…!?
それとも死人…!?



↑クッション位置確認済み


待て!!
ぜー ぜー
だん
だん
だん
ギャアアア
おごっ
あっ
ちっ
殉教騎士ども
消えたり
出たり…
なんだって…？
いや
こいつらは
俺たち二人で
相手をする
スッ
こいつらは
おまえに
まかせた
俺は
お友達を追う

…お前だって
神の使徒のはしくれなら
わかっているはずだ
ブランクールーンがジョカの
胸にやどっていることの
意味を
ちょっと一
何よ一っ
あの怪物を
倒せるのはジョカ
だけけだ
え？
なに？
俺だって
複雑なんだよ
本当の
ところ
そういうわけだ
から奴は
お前に任せた
……
いそぐのじゃジョカ
奴は丘の上の
ストーンサークルの方角
に向かった
あの下にはヌアラ王の
ひつぎがある
ザザ…
ザ
ギャー
えーい
さっさと
行けっ!!
行かぬと
ぶつぞっ
なんであいつを
あたしにばっか
押しつけるのよ！
3段とばし
あやつ　反魂のルーンの
力を使って　殉教騎士団
だけではなく
ヌアラ王までも起こす
つもりかもしれぬ
…とすれば大変な
ことになるっ!!

別にいいじゃないっ立派な王サマなんでしょ？だったら復活したってさ
反魂のルーンでよみがえるのはその者の魂の暗黒面だけじゃ
しかも困ったことに生前が立派であればあるほど逆に邪悪な存在となりやすいときている
なんでさー
ジョカまてよ!!
人の心には光と影がある光が強ければ強いほど影もまた大きいのが道理じゃ
……それでそのヌアラ王ってのは？
それはそれは徳の深い王だった
最低ーっ
あちゃー
まってよー

!?
スウッ
あとは ジョカの
バカ力（ちから）で
もう一回転（いっかいてん）
させればよい
パタン
あんた
何者（なにもの）だい？
ポイッ
ギャー
おや…
聖痕戦士（せいこんせんし）
かい？
そいつを回（まわ）せる
のはルーンを宿（やど）し
なおかつ
ヌアラ王（おう）の血（ち）を
わずかでも引（ひ）く子孫（しそん）
だけじゃ
およし
いくら聖痕戦士（せいこんせんし）
でも その錠前（じょうまえ）
は回（まわ）せないよ…

●ヌアラ王が復活が…!?

あ…
あんた まさか…!!
チキチキチキ チキチキ チキチキ…
ギ… ギギ… ……
ぐっ
……
ペリペリペリペリペリ
ピシッ…
パリパリパリパリパリパリ
ヌアラ王の暗黒面がめざめちまった…!!
ナーガ婆!!
何てこったい……
次号(5月21日発売)につづく

ルーン一覧表	光と闇	秩序	勇気	慈愛	知恵	創造	理性	生命	善良	調和	清楚	至誠	厳格	公式	治ゆ	節度	意志	信頼	寛容	庇護	結合	幸運	変化	誓約	解放

第2回 聖痕戦士 募集

調和のルーン「サガズ」
●正位置〈マルクト〉
●逆位置〈ハガラズ〉
▼別名、使節のルーン。

清楚のルーン「エンソフ」
●正位置〈ボヌム〉
●逆位置〈ファルス〉
▼別名、処女のルーン。

至誠のルーン「ゲーボ」
●正位置〈サイン〉
●逆位置〈マグネス〉
▼別名、友人のルーン。

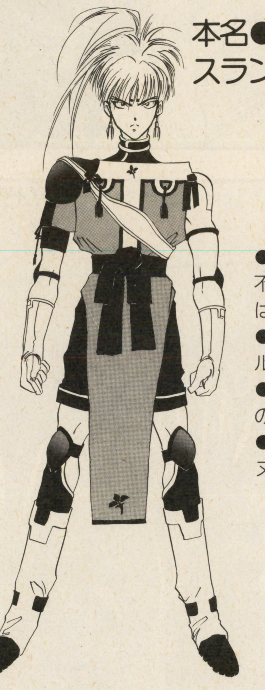
第2回聖痕戦士の募集だよ！ ハガキにスミ一色で、キャラクターの名前や所有ルーン、キャラクターの解説など忘れずに書いてね。宛先は〒105東京都千代田区神田神保町2の22の11 カンナビル「電撃SFC」ジョカ係まで。

聖痕の書架

聖痕戦士候補者発表

第１の敵ルーガにジョカが手間どっている間に新たな聖痕戦士のアイデアが読者から殺到!! ありがと♡

今週の聖痕戦士 ナタク



本名●ナタク・スラン・スラン

●身長174cm
●体重64kg
●所有ルーン 不明。一個以上は所有している。
●出身部族 カルディア族
●所属部隊 神の使徒近衛兵団
●備考 イレーヌ島に出張中。

第14代アス＝ランを決める今回の聖痕戦争では父親の政治力によって“内定”が出ていたのにも関わらずフーギの裏切りで王の座が白紙になったナタク。しかし本人はタナボタ式に24のルーンを手に入れて王になることを望んでいなかった。神の使徒からルーンごと逃亡したナタクを追ってイレーヌ島に来てジョカと出会い神の意志を知る…。

秩序の戦士候補

名前▶セルジオ
●法の番人。先代アスランを理想の王と信じ、彼に匹敵する王を探す。

▲東京都・ひらりん●渋いおやじキャラ。応募が集中したのは秩序の戦士。

慈愛の戦士候補

名前▶ワトト
●仙薬の副作用で光を失なう。喉元のルーンをスカーフでかくしている。

▲東京都・拾い茶っ葉●慈愛のルーンは女の子キャラが多かったんだけど。

勇気の戦士候補

名前▶シャオン
●山に住んでいたため体力は人並以上。負けん気むき出しの元気少女。

▲京都府・海野仲道●右の目の下の泣きぼくろ(？)ふうのルーンが色っぽい。

コメント

●連載開始直後の募集だったのにジョカのコンセプトをきちんと理解してくれたハガキが多かったのがうれしい。次号では今回掲載の７人及び残る応募作の中から黒田さんが選んだ「黒田大賞」が決定、正式の聖痕戦士に認定だ。

審査員特別賞

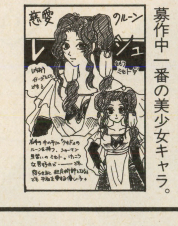
ジョカ義見賞
●秩序の戦士・名前▶ミンク ●年齢７歳。守護獣はムササビ。

◀神奈川県／海月ゆうしゃ●とにかくかわいいぞ。

相川賞
●勇気の戦士 名前▶リボン ●火消し族出身(笑)。特技・縄渡り。

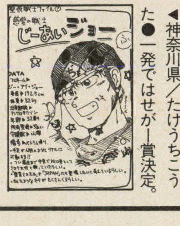
◀大分県／ミキ●火消しとゆー設定がなんだかいいな。

株主原作者賞
●慈愛の戦士 名前▶レシェ ●シャーマンの目習い。怒ると恐い。



◀神奈川県／志村紀子●応募作中一番の美少女キャラ。

はせが一賞
●慈愛の戦士 名前▶じーあいジョー ●ただの駄ジャレ戦士。



◀神奈川県／たけうちこうた●一発ではせが一賞決定。

▼哀れな村人はせがーは実は悪の編集魔人であった！ あやうしジョカ義見！

闘魂のジョカ

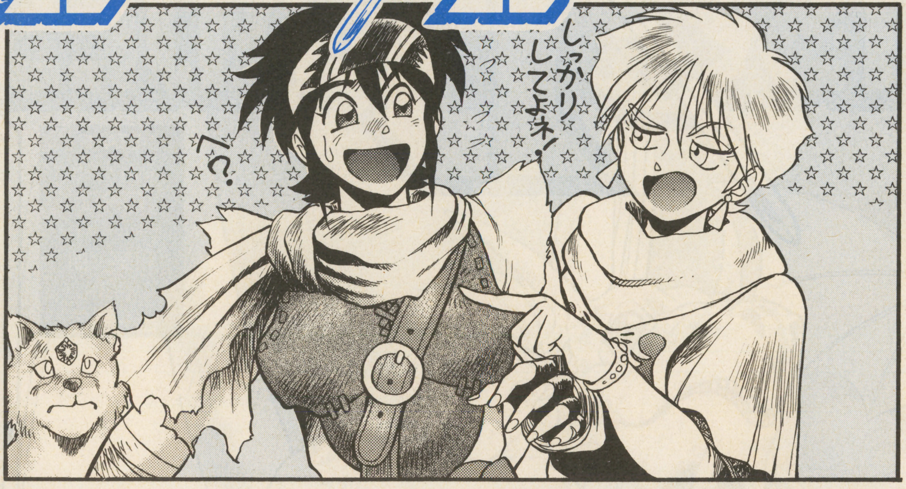
作／義見依久（所有ルーン＝電）

リレーコラム「聖痕の関係者」相川有の巻

初めて編集部を訪れた際、キョーレツに印象に残ったのが、長谷川さんの「大塚さん胸大きくなったんじゃないすか？」の一言でした。大塚さんはとても嫌がってました。う〜ん長谷川さんナイス。でもちょっと不安。

聖獣魔伝
BEASTS & BLADES
ビースト&ブレイド
STAFF
企画・製作
ORG
ゲームデザイン
和栗　朗
イラスト
出光秀匡
〝十と一つの聖獣集うとき、光の道示され
十と一つの魔獣集うとき、闇の道示さるる
そは約束の刻、聖王 地に光臨す
そは審判の刻、心せよ大いなる変革の刻〟
第5回 氷の水晶

聖獣魔伝 BEASTS & BLADES ビースト&ブレイド とは？ ▶初めて参加する人へ…



やぁ！ 僕、ラッシュ！ 炎狼ボリスと謎の卵のビーストマスターなんだ。本当は光の聖獣王で、しかも主人公でもあるんだけど、このことはキミと僕だけのナイショだよ！ 今回初めてこの読者参加ゲーム『ビースト&ブレイド（略してＢ＆Ｂ）』に参加するキミのために、ゲームの説明をするね。

何が内緒なんだか…。ったく…いいかげんにしてよね。今回はいつもより行数が少ないんだから、ちゃんとやってよ！

で、このコーナーはどういうコーナーなのかしら、ラッシュくん？

この雑誌についてる往復ハガキを使って、読者のみんなで、ＲＰＧのゲームを遊ぼうというコーナーなんだ。Ｂ＆Ｂは剣と魔法と怪物の世界、いわゆるファンタジーの世界が舞台。ファミコンのＦＦとかドラクエとか知ってるみんなはわかるよね。ルール通りにキャラクターを作って、ストーリーや記事にちりばめられている情報や、前回の結果をもとにして、やりたい行動を決めるのさ。

そしてそれを編集部に送ると、約１か月後に、キャラクターの行動結果が書かれた返信ハガキが返ってくるのよね。しかも行動が大成功した人は、誌面のランキングリストで表彰されるの。さらに毎回１～５位の人には、Ｂ＆Ｂオリジナル・テレカをプレゼント！ ああっ、なんてすばらしいの（笑）！

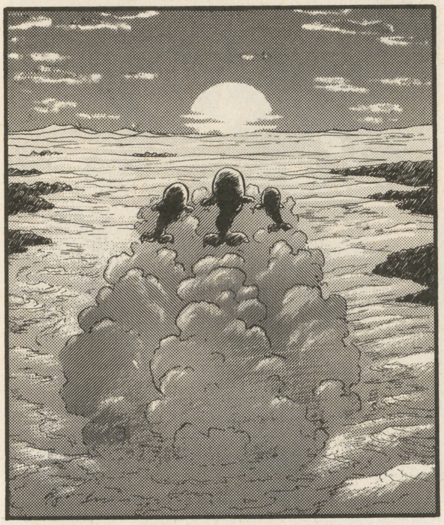
………。ＲＰＧといっても、Ｂ＆Ｂの一番の特徴はやっぱり、モンスターを捕まえたりして、自分の手下にできること！ 手下になったモンスターはビースト、そしてその主人はビーストマスターと呼ばれるんだ。ビーストは冒険での心強いパートナーになるぞ！

そういや、ラッシュのビーストのボリスって、全然活躍してないわね…。これって主人の方に問題があるんじゃない（笑）？

で、ビーストマスターにもいろいろ種類があるんだけど、そのなかでも究極のビーストマスターと呼ばれるのが、さっきラッシュが言ってた光の聖獣王、そして宿敵の闇の魔獣王なのよ。王は毎月１人ずつ、その回にビーストを獲得した読者のキャラから選ばれるの。この世界では光と闇の女神が争っていて、その女神が、自分たちのために戦ってくれる人間の代表として王を選んでるわけ。つまりはめざせ獣王というわけね。それじゃゲームの方へＧＯ！

ストランドル情報サービス

情報サービスのコーナーです！　ここでは第３回(前々回)のみなさんの行動をもとに、各地で生じた事件をお知らせします。また、右側には前々回〜前回までのおもな事件や、今回判明した新しい情報を「ニュースフラッシュ」としてまとめてあります。ランキングと合わせて読んでみてね。



城流すクジラ危機、回避!

メロ一発　1日

先々月に、凶暴化しメローの町を襲っていた城流すクジラだが、１日に勇敢な冒険者の手により鎮められ、メロー市崩壊の危機は回避された模様。暴れていたクジラを鎮めるのに成功したのは、アレン・ハートレーさんほか数名の冒険者たち。なんでも、クジラは魔法の杖を飲み込み、ノドにつまらせて苦しんでいたとのこと。アレン氏たちが口の中に突入し、杖を取ったら、おとなしくなったそうである。

城流すクジラはもともと南の地方に生息する光のビーストで、性質はおとなしい。

城流すクジラ自体も、リオン・セフィス女史のビーストとなって、おとなしくハイネス方面に去って行ったとのこと。大きさからいって史上最大のビーストであるのは間違いない。また、城流すクジラに同行していたとされる町流すクジラ(子供)、村流すクジラ(孫)も冒険者のビーストとなり、親と一緒に町から去った。ただ、クジラの腹の中では、飲み込まれた冒険者がいまだに暮らしているというウワサもある。

ピエルミで死闘?

メイシルヴァ発　30日

海賊村として知られるピエルミで、先々月の20日ごろ、大規模な交戦が発生した。

ことの起こりはピエルミに持ち込まれたエルフ族の王冠で、これをめぐって各派勢力がピエルミに突入。一連の交戦が発生したとのこと。戦闘に参加したのは、エルフ族、闇・光の勢力、冒険者グループ、ピエルミに本拠を構える海賊など。

王冠自体は、闇の女神をあがめる勢力がエルフから奪いとったものが、何かの手違いでピエルミに流れてしまったものらしい。エルフ族の種族の財宝で、強大な魔法の力を秘めているとも伝えられる。

戦闘はまず、王冠奪還に突入したエルフが海賊と交戦、口火を切った。次に闇の勢力が王冠回収に現れ、それを阻止せんと介入した光の勢力（および加勢にまわった冒険者グループ）との間に激戦を繰り広げた。

戦いの最終局面では、聖獣王セリアと魔獣王エルハルドの、王冠をめぐっての一騎打ちがみられたとのこと。争奪戦でセリアは負傷し、王冠はエルハルドが持ち去ったとの情報もあるが未確認である。

ニュースフラッシュ

今月のビースト・ファイト！

恒例のビースト・ファイトだが、今月はラヴィウス市で行われることになった。ビースト・ファイトと品評会の公式運営組織編成の動きもある。また来月には大陸横断ビースト・レースが開かれる模様。

ビースト強奪事件、続々発生!!

先々月から今月にかけて、各地でビーストが強奪される事件が続いており、すでに数百名が被害にあっているとの情報がある。事件は闇の女神を信仰する勢力のしわざとみられている。目的については、①ビーストを人質にとり主人を脅迫しようとしている、②ビーストを女神へのいけにえにしようとしている、③奪ったビーストを闇の勢力にくみする者に与え、組織を強化しようとしている、など諸説があるが、いまだ、くわしいことは判明していない。

メローでビースト市が開催!

沿海州のメロー市では、今月ビースト市が開かれる。売りに出されるのは、グリフォンやペガサス、ワイバーン(飛竜)など騎乗飛空用ビーストが中心の模様。

ビースト大脱走!?

北方の都市オーディンセで、市が管理していた公共ビーストが市内全域に逃走し、大騒ぎとなっている。現在、市は封鎖されており、危険な状態がおさまるまで、外部からの進入は禁止されるとのこと。

オーディンセでは今月、スノー・フェスティバルが開かれる予定であった。

極地探検隊員募集!

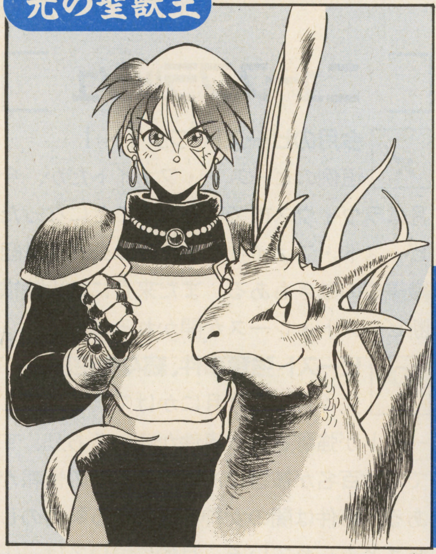
メローの貴族ガレイン卿が極地方を探検するスタッフを募集している。探検の目的としては未踏領域調査(地図作成)、資源探査、新種のビースト発見などがあげられている。

第3回 ランキング発表 TOP68!!

Hall of Fame

今月は圧縮版ですが、第3回のランキング発表です！　聖獣王と魔獣王の栄冠に輝いた2人の方を中心に、68位の方までをご紹介します。まずは、左右に載っているのが、今回誕生した聖獣王・魔獣王のお2人。どちらの方も光&闇の側の4人めの獣王様です。よ〜く覚えておいてね。

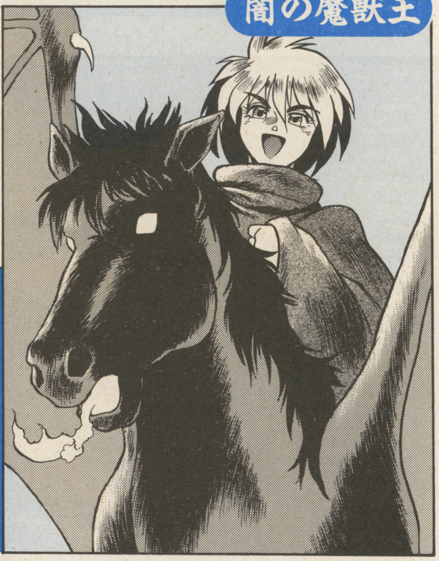
光の聖獣王



サイアリーン・ルーク
2レベル／♂17歳
主要能力：行動力
P.N.みおすいき　東京都

持ち前の行動力で城流すクジラの腹の中に突入。飲み込まれていたプチドラゴンを救出し、見事聖獣王に！　ドラゴンも何やら強化されたご様子？

闇の魔獣王



ミレアナ・ラルパーズ
2レベル／♀16歳
主要能力：獣性、魅力
P.N. 悠☆希　福岡県

闇側にもついに女性の獣王の誕生です。ぐーすかと寝て、狙い通り夢の中に出てきたナイトメア(デーモン・スタリオンに強化)を捕らえました！

RANKING 3〜20

順位	キャラクター名	レベルと能力	ビーストとレベル		プレイヤー		ランキング行動
3	リオン・セフィス	2/ 7	城流すクジラ	1	倉豪	埼玉県	ルークの城流すクジラにお説教をして、どさくさまぎれにビースト契約を…。
4	アルラード=ウイング	3/ 6	白狼	2	P.N.あいみ	広島県	ビースト・ファイトで白狼のカイル君と共に優勝。ビースト共々レベルアップ！
5	ハイン・シャーナック	2/19	金の卵を産むニワトリ	1	千葉雄大	岡山県	伝説のビースト、すなわち金の卵を産むニワトリを入手。ここまでがテレカ獲得。
6	アレン・ハートレー	2/ 9	グリフォン	1	川崎一弘	宮崎県	城流すクジラが飲み込んで困っていた黄金の杖をとってあげました。行動成功！
7	トーエ・キナリ	2/20	サンダードラゴン	1	谷理恵子	東京都	ハイネスで光の力を使用。雷竜をビーストに。今回はなんと海外からの参加!?
8	ロディアス・フレイ	2/17	謎の卵	1	伊藤泰志	千葉県	紅の碑の迷宮に進入。隠されていたメデューサの魔法の盾を手に入れましたよ。
9	ヴェルン・ウェーバー	2/20	人魚	1	P.N.ウェーバー	北海道	聖シルヴァラ騎士団に参加成功。はれて騎士を名乗れるようになりました。
10	メリル・コスナー	2/20	ユニコーン	1	P.N.MOTO	福岡県	泉でユニコーンとお友だちに。でも清い心を保たないと逃げちゃいますよ(笑)。
11	ラルス・ディカート	2/18	―		石井啓也	神奈川県	謎の地震と地割れに苦しむメイケントス市を救援。今回のお助け隊ですね。
12	アルペルジオ	2/ 8	―		P.N.いるじお	静岡県	アクセルを主人に自分は猫人間に変装し、ビーストFに(笑)。見事2位入賞…。
13	ゲイル・セリバー	2/10	―		P.N.JK-9	広島県	嘆きのローリン君を連れだし、ビースト品評会に参加。これもまた冒険だねっ！
14	フィリア・レーシェ	2/20	ユニコーン	1	P.N.ゆんの	大阪府	光の王に協力しようと、森のユニコーンを説得。光のビースト・ナイトに。
15	ティム・エルヴィラ	2/14	ペガサス	1	大原誠	東京都	シェスティと共に、奪われた聖なる子を追跡。奪還は果たせませんでしたが…？
16	アネ=モネ	2/17	魔女の黒猫ほか	1	P.N.ゆうきよしかず	茨城県	モンデキントの塔で魔女の黒猫を仲間に。黒猫のタンゴを歌ってました。
17	ソード・ダガー・アクス	2/ 4	スケルトン	3	疋田智章	三重県	メイケントスの地割れに行き、狙い通り闇のビースト(オーガー)と契約！
18	ユリ・S・アンダーソン	2/18	パンダ	1	益子沙紀	千葉県	ドリアース海でパンダを救助。流木につかまって漂流してたんですって。
19	ライト・スタッフ	2/ 3	―		P.N.ただの人	神奈川県	ナディン島の変死体を調査に行ったら、悪魔にとりつかれて、た〜いへん!!
20	ユリア・シャリアル	2/ 6	コロンの卵	1	P.N.ワードナ	埼玉県	ビースト進化の泉にコロンを持ってったら、なぜか卵に戻ってしまったそうな？

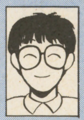
RANKING 21〜68

順位	キャラクター名	プレイヤー
21	セイレン・カルシュ	P.N.ゆい
22	エルフォード・ティルス	P.N.北の賢者
23	レイン・クロード	P.N.岩動・亜武
24	ユーア・ライテス	佐々木佑介
25	ライジング・サン	P.N.必殺れくいえむ
26	ダロ・ガンゼフ	国府田正司
27	ジュライ・シーズン	熊倉裕介
28	ガイア・ロード	岩崎彰博
29	ムーン・アスカ	P.N.ぱーるらいす
30	サフィリア・ビーナス	P.N.嵐龍王
31	ウルトラ・モンガー	P.N.タナカ
32	レーイ・アウルエンダ	P.N.鬼神駄留蔵
33	ファンナ・フュート	P.N.AEL
34	ルナ・ヴィリアス	竹内亜矢子
35	アスカ・ユラン	P.N.龍牙翔
36	リボン・ドレッサーズ	上原みゆき

順位	キャラクター名	プレイヤー
37	エレフィス・ノーサ	P.N.シン
38	ロック・マクミラン	P.N.ヤダモン
39	フィリックス・ポポス	矢坂力
40	ビュー・アモン	P.N.OH!ナス
41	ユウ・ガーランド	佐藤哲子
42	ジン・ジェスタ	P.N.JIN
43	サムソン・タオラータ	P.N.海月
44	リアナ・ファーニス	P.N.神風かむい
45	ジル・ソード	P.N.BLACKCAT
46	カイン・アルバリス	P.N.北風
47	ジャック・マメー・1世	P.N.バーバパパ
48	シルヴァ・ムーン	P.N.伊勢新九郎
49	アルファス	P.N.あーる・M
50	デリック・レットナー	P.N.浮世絵
51	ラインハルト	鈴木英之
52	ミンミン・マッカート	P.N.ぽおりん

順位	キャラクター名	プレイヤー
53	ニルス・ショーン	P.N.N,Tヒーロー
54	ブラス・イレイザー	山本康雄
55	ディアナ・オルレアン	P.N.むっちい
56	カシス	P.N.KASS
57	タロー・ランマウ	洲脇壮永
58	モッキンバード	益岡良光
59	ポン=ハルマゲ	P.N.ポン=ハルマゲ
60	ロッキー	高橋靖幸
61	ルイス=クレイバー	吉田哲也
62	サイト・ラーマ	荒木崇
63	ハジラル	P.N.HA・JI
64	カンプスラ・ゴードン	P.N.導化士商会
65	ロック・ステディー	P.N.ブランコ
66	テオドール・リュッケ	P.N.三田村
67	レディン・フォース	P.N.結城瞬
68	デス	木竜直人

スタッフる〜む



さて、システムマスター・和栗の、スタッフる〜むです！　第3回のゲームはどうでした？　さっそくゲームの傾向＆対策と内容ばらしにいきましょう。第3回の特徴は、そのものずばりハイネス、エルフ、ユニコーンの御三家に人気が集中したことでした。

第2回の行方不明の竜騎士ベッティン卿もやっと救出され、情報をもたらした模様。B＆Bのタイトルにも関係した、「○の○」の話だということですが、はて？

第2回の情報で出ていた、黄金のビーストが金の卵を産むニワトリだとは、さすがにみなさん気づかなかったご様子(当たり前か)。ニワトリを入手した人は毎回の買い物用のお金が400Gに増えたとか増えないとか。

第3回の隠しビーストは、パンダ（ドリアース海)、海賊たちのサメ、オオカミなどでした。お手伝い小人とナイトメア(夢馬)を得るためには、やはり寝るのが一番！

ランキングには載ってませんが、今回は、紅の碑のコカトリスに、石にされちゃった人（ロウ・エンハンス／田島誠一クンほか)、タイタンに捕まった人（ライモン・アズベルト／伊地知浩隆クンほか)、クジラに飲み込まれた人（フォンド・アクタナ／田村洋介クンほか）などもいました。ご愁傷さま〜。

第1〜2回にビーストを入手した人の中には、もうビーストがレベルアップや成長（卵→子供→成獣）を始めた人もいるよ〜です。

逆にビーストに見放されて逃げられたり、ビーストが反抗期に入ったり(笑)、闇の組織にビーストを奪われた人もいたんだけどね。

第4回に参加された方のためのページ

レベルとID

第4回のハガキを出したキミの所には、返信ハガキが着いたかな。まだの場合は、もう少し待っててね。ここでは、その返信ハガキのデータの読み方を解説します。

レベルと登録ナンバーの2つの欄には、キャラのレベルが運よく上昇した場合に限り、新しいレベルと登録ナンバー（キミのキャラを登録した数字）が記入されます。

ただし、2度めのレベル上昇からは、もう登録ナンバーは記入されません！

状態の欄には、キミのキャラの特別な状態が記号で記入されていることも。記号の意味は次のページのビーストの「成長」の記号と同じなので、そちらを参照してね。

ＩＤはスタッフの管理する特別な記号で、普通この欄には何も記入されません。ＩＤの意味はナイショです。

ＩＤ、レベル、登録ナンバーについては、もし記入があれば、今回以降毎回、そのキャラで参加するときにハガキのＡ面の該当する欄に、そのデータを記入してください。

情　報　ボ　ッ　ク　ス

01：キミのキャラ（キミの）	34：魔法封じのヨロイ	67：〜できる・可能
02：石にされてしまった	35：傷ついた	68：〜のせいである・〜のために
03：第２の	36：レベル上昇	69：〜される
04：魔法	37：入手・獲得	70：病気（になった）
05：海賊	38：計画・〜する予定	71：支配・従属
06：ラッシュ（とメイル）	39：倒す・殺す	72：〜した（〜させた）
07：獣の剣	40：買う	73：銀魔法の杖
08：魔法の気球	41：奪う	74：ゴーレム
09：光の協力者	42：探す・探して	75：伝説の黒魔術師サイ（の）
10：女神	43：そこでは何も発見できず	76：闇の参謀ソーズ
12：聖獣王	45：魔物（デーモン）	78：失敗
13：ヴァルキリー	46：そして	79：光の・聖なる
14：卵	47：神官	80：お姫さま
15：魔獣王	48：知っている	81：持ち去った・逃げられた
16：闇の勢力（闇の女神の信者）	49：守っている	82：存在する・いる（沈んでいる）
17：第３の	50：エルフ	83：闇市場
18：幽霊（ゴースト）	51：合流・仲間になった	84：モナの言うところの「ガキ」
19：地底世界	52：財宝・アイテム	85：宝石ビーストのカーバンクル
20：記憶	53：地割れ	86：とりついている（〜ついた）
21：王冠	54：成功	87：次回以降所持金に＋100Ｇ！
23：行動	56：闇の・邪悪な	89：魔族の遺跡
24：子供（仔）・息子	57：船	90：（行くのは）危険
25：タイタン	58：正体不明の・謎（の）・秘密	91：魔女の祭壇（巨石柱群）
26：他の冒険者	59：第１の魔獣王ガイアス	92：迷宮
27：極地探検隊のガレイン卿	60：そして（あ〜んど）	93：手がかり（情報）・正体
28：呪い（呪う）	61：発見	94：黒ローブの男
29：ふわふわ雲	62：必要	95：スノーフェスティバル
30：サラマンダー（炎の精）	63：封印	96：救出・奪回
31：捕える	64：聖シルヴァラ騎士団	97：召喚
32：撃退された（て）	65：向かった・行く（向かわせた）	98：ビースト

情　報　解　説

返信ハガキの『行動結果と情報』欄に並んでいる数字は、キミの行動結果や、キミが得た情報を表します。そのままではただの暗号なので、右上の表を参照し、各々のボックス（Ａ〜Ｅ）に書いてある２ケタの数字を、対応する番号の言葉に置きかえてください。その後、各欄の情報を横につなげて（ＡからＥの方向に）読むと、情報になるというわけです。

例えばＡ『01』、Ｂ『59』、Ｃ『04』、Ｄ『02』、Ｅ欄への記入なしなら、情報は「キミはガイアスの魔法で石にされてしまった」となるわけです。ただし、ただのアルファベットは97ページの地図の場所を、頭に「￥」のついた数字は96ページのアイテムを、同じく「￥」のついたアルファベットは96ページのＮＰＣを表します。

情報は、横Ｉ列（Ａ〜ＥのＩ組）でＩつの文章なので、注意してください。言葉をどのようにつなげるかは、いろいろ試してみてね。また、運がよければ下の特殊メッセージ欄に情報が書かれていることも？

ビーストを入手した人は

ビースト欄に記号が書いてあったら、ビースト入手に成功したか、すでに獲得していたビーストのデータが変化したということです（獲得していたビーストの状態に特に変化がない場合、記入はありません)。ビーストのデータを確認しましょう。

タイプ：ビーストの種類です。今回少し変更があります。詳しくは下を参照してください。特殊なビーストの場合、メッセージ欄で、文章で説明していることもあり。

レベル：そのビーストのレベルです。

成長：そのビーストの状態や成長段階です。右の表を参照してください。

MID：モンスター用のIDです。意味は内緒。次回参加時にそのまま、そのビーストのMID欄(A面)に記入します。

データを確認したら、そのビーストに好きな名前をつけ、今回のハガキのビースト記入欄（A面）にデータを写してください。

例えば、タイプの欄に『G』と記されていたなら、今回の参加時には、A面のタイプ記入欄にそのまま『G』と記入します。

ビーストはA～Cの3匹まで手下にできますが、返信ハガキの「ビーストA」の欄に記入されていたデータは、同じ「ビーストA」の欄に記入するようにしてください。

ビーストを4匹以上仲間にすることはできませんので注意してください。また、ビーストの性別は自分の好きに決められます。

手に入れたビーストと別れたい場合は、次回参加時にそのデータを記入しないでください。でも、ちょっとかわいそう⁉

成長・状態

以下が、ビーストの成長・状態の記号です。「ー」は通常の状態を表します。2つ以上の記号が記入されることもあります。

C：まだ子供です
E：まだ卵です
F：キミにかなり友好的です
P：石化状態になってます
H：野生状態。スキあらば逃げそう
W：ケガしています
L：ケガして行動不能状態です
M：逃亡してしまいました……
G：通常のものより巨大です
D：病気になってしまいました
U：ビーストが呪われてしまいました
Y：ビーストが卵(子供)を産みました！

ビーストの種類

ここでは、ビーストの**タイプ**を説明します。新しいビーストを入手した人は、その記号を下の表のタイプ(新)にあてはめ、ビーストが何なのかを調べてください。

ビーストの種類が増えてきたため、今回からは、ビーストのタイプ(種類)の記号を今までの1文字から2文字に置きかえます。下の表に、今までに登場したおもなビーストの記号が載っていますので、旧記号(1文字のもの)のビーストを持っている人は、新記号(2文字のもの)に置きかえて記入してください。また、今回以降は常に新しい記号の方を記入するようにしてください。

注：自分のビーストが表に載っていない場合、置きかえの必要はありません。

加えて、各ビーストについても、おおまかな説明をしておきました。

注：1文字の旧記号のまま、ゲームに参加することも可能ですが、今後は、すべて2文字の新記号で表記されることになるため、なるべく新記号に置きかえるよう、お願いします。

ビースト名	種別	新タイプ/旧タイプ	ビースト解説
プチドラゴン	光	PD／X	ポケットドラゴン。メイルのビーストでおなじみ。
ファイヤードラゴン	光	FD／1	炎の息を吐くことができる竜。ちょっと鈍重…。
サンダードラゴン	光	TD／X	雷の息を吐くことができる竜。飛空能力高し。
ヴァルキリー	光	VV／V	天界に住む戦乙女。羽のはえた女性の姿をしている。
見習い天使	?	3V／—	天界からやってきた修行中の天使。ドジだという話。
マーメイド	光	MW／2	いわゆる人魚さん。戦闘能力がないのが玉にキズ？
セイレーン	闇	SW／—	歌を歌って船乗りを惑わす。美しい人魚の姿をしてる。
コロン	光	CN／4	ご存じビーストくらぶの主。ウミガメに少し似てる？
ペガサス	光	PV／A	天馬、すなわち羽のはえた馬。騎乗用ビースト。
ユニコーン	光	1C／—	一角獣。乙女じゃないと近寄れない神秘のビースト。
エルフネズミ	光	ER／—	エルフがよく飼ってる森の小生物。モモンガ+リス？
魔法の小人	ー	LC／G	夜にこっそり働いてくれる、ありがたい小人さん。
魔女の黒ネコ	ー	WC／—	魔法の空飛ぶホウキとともに魔女の必携アイテム！
謎の卵（I）	?	EE／—	文字通り謎の卵。何がかえるかわからないの…。
ふわふわ雲	ー	CV／—	キント雲のような雲。雷をうつ能力を有します。
カーバンクル	ー	CX／—	ひたいに宝石がはまった、ヤマネコに似た魔法生物。
フェアリー	光	FA／3	昆虫の羽をはやした30㎝くらいの大きさの小妖精。
シルフ	光	SY／B	風の精。武器などに宿らせることもできてオトク。
ウンディーネ	光	UW／U	水の精。あまり戦闘向きでないのが欠点？
サラマンダー	ー	SM／—	火の精。こいつだけなぜかトカゲの姿をしている。
ドライアド	光	DY／—	木の精。森に女の子の姿で現れる。木などを操れる。
ケンタウロス	ー	CR／L	半人半馬のビースト。頭がよく、武器も扱える。
ヘビトカゲ人間	ー	SL／—	ヘビ頭のトカゲ人間。本来は知性種族の1つ。
光のゴーレム	光	1G／8	光の勢力がガーディアンとして作った人工ビースト。
闇のゴーレム	闇	2G／8	闇の勢力の作品である以外は上に同じ。
デュラハン	闇	DH／—	首のない騎士の亡霊。かなり戦闘力が高い！
オーガー	闇	OR／—	怪力人喰い鬼。大型の人間型生物。性格はワガママ。

注)種別の「ー」は中立ということです。

ビースト名	種別	新タイプ/旧タイプ	ビースト解説
コカトリス	闇	CT／—	尾が蛇になったニワトリ。相手を石化させる力あり。
キメラ	闇	CM／Q	獅子、竜、ヤギの三つ首を持つ魔法のライオン。
ラミア	闇	LM／—	下半身が蛇になった美女ビースト。魅了能力を持つ。
ケルベロス	闇	CB／J	三つ首の冥府（地獄）の猟犬！　炎の息も吐ける。
サーペント	闇	SP／9	大海蛇。毒あり。船に巻きついて沈めたりもする。
ガーゴイル	闇	GY／C	コウモリの翼を持つ悪魔に似た姿のビースト(石像)。
スケルトン	闇	SN／S	要はガイコツ。死霊（アンデッド）のお仲間。
ハルピュイア	闇	HV／7	羽をはやした女性（下半身は鳥）の姿のビースト。
吸血コウモリ	闇	BV／K	血をちゅ～ちゅ～と吸うコウモリ。洞窟によくいる。
プテラノドン	闇	DV／P	飛恐竜。長いクチバシとコウモリのような翼を持つ。
デーモン	闇	VD／—	悪魔。冥府の生き物。いろんな姿のヤツがいる。
ゴースト	闇	GT／6	幽霊。人にとりついたりもする。基本的に悪霊。
ウィスプ	闇	WI／—	鬼火。精霊の一種。他者の生命力を吸いとるそう。
巨大カタツムリ	ー	SS／Y	2階建ての家よりまだ大きいカタツムリ。でもノロイ。
アンフィスバエナ	ー	AP／—	双頭巨大ヘビ。要は尾がもう1つの頭になったヘビ。
ロック鳥	ー	RV／H	超巨大怪鳥。ヒナですら人間より大きい。
グリフォン	ー	GV／5	ワシの頭と羽、ライオンの下半身を持ったビースト。
巨大カブトムシ	ー	GI／—	文字通り、3m位の大きさの巨大なカブトムシ。
うろうろツリー	ー	KT／—	エルフの森にいる生きている木。多少タチが悪い。
スライム	ー	SL／—	ぷよぷよスライム。なんでも溶かして同化する。
イルカ	光	DW／0	人なつっこいので、船乗りがよくビーストにしてる。
巨大ワシ	ー	EV／E	大型(2～3m)のワシ。人を乗せることもできる？
白クマ	ー	PB／—	別名ポーラー・ベア。暑い所は苦手なのよ～ん。
オオサンショウウオ	ー	GS／F	のたのたとした例のやつ。でも、噛まれるとイタイ。
トラ	ー	TG／D	虎。この世界だと、ある程度人にも慣れている。
オオカミ	闇	WF／—	ピエルミで海賊に飼われている。灰色オオカミ。
サメ	闇	MS／—	人喰いザメ。海でしか活動できないのが弱点か？

ビースト&ブレイド ストーリー

聖獣王ラッシュの冒険第5回 氷の水晶

これまでのあらすじ

聖獣王ラッシュ

炎狼のボリス

メイル

闇の魔獣王

亡き父ゆずりの炎狼ボリスを連れたラディン島の少年ラッシュ。彼はふとしたことから、天の峰におもむき、聖獣の主人として認められる。その聖獣はいまだ卵であったが、彼は最初の聖獣王として選ばれたのである。少年は、今後光の女神に仕える10人の光の王が選ばれる上での、導き手となる役目を与えられたのだ。

だが時を同じくして、彼の敵となる、闇の女神に仕える魔獣王たちも、活動を始めていた。襲い来る魔獣王！

ラッシュ、彼に同行しているおさななじみのメイル、そして吟遊詩人のモナたち3人は、からくもその攻撃をかいくぐり、今日も探索の旅を続けていた。そしてついにラッシュの卵がかえる日が来た！

だが、卵を無事かえすためには、氷の水晶という魔法のアイテムが必要だという。

それは「冬の大陸」にあるというのだが……。

メイシルヴァの町。とある宿での一夜。

「あら、まただわ」

寝支度をしていたメイルが、いち早く気づいた。そして、一足早くすやすやと寝ていたラッシュの方を指差す。少年はまだ寝いっているようだが、眉間にシワをよせ、何やらぶつぶつと独り言を言っている。

寝ようと努力していたモナも起きだしてきて、ラッシュの顔をのぞき込んだ。

「どれどれ……あらホント。じゃあ、今のうちに、少々顔にラクガキをば……」

ラッシュの脇で丸くなっていたボリスが、恨めしげな顔でモナを見上げた——。

★

「氷の水晶？」

ラッシュは夢の中の女性に問いかけた。

『そうです、北の冬の大陸にある「刻の凍る平原」——そのさらに北、すなわち地の果てにある「炎の目」とよばれる場所に行きなさい。そこに、あなたの卵をかえすのに必要な、氷の水晶が存在するはずです』

「手に入れたあとは？」

『ハイネスに戻っていらっしゃい。聖獣が誕生したら、次の使命が待っていますよ』

★

そして今、3人は凍てつく氷の海を越え、冬の大陸へと来ていた。ラッシュが夢で聞いたお告げに従い、「炎の目」と呼ばれる場所に向かっているのだ。

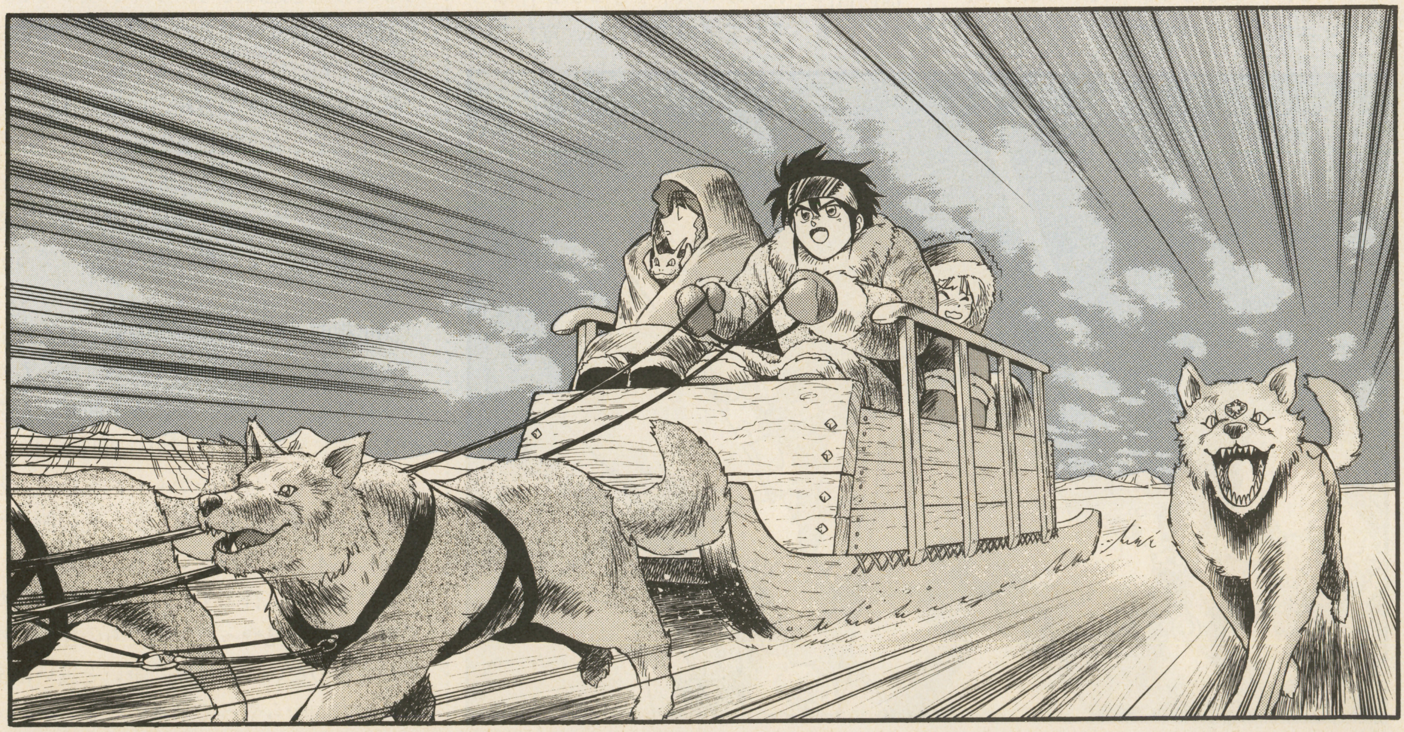
一面の銀世界の中、ラッシュたちの犬ゾリは、粉雪を巻き上げながら進んでいく。

「う〜っ、さむい、さむい、さぶい!!」

耐えられなくなったモナが時々叫び声をあげる。ラッシュはソリのたづなを取るのに一生懸命だ。メイルとプチドラゴンのルードは、一緒に毛布にくるまり、あたりの景色をあきもせず見ている。唯一ボリスだけが、嬉しそうに雪の中を駆け回っている。

だが好天も長くは続かなかった。あたりは次第にふぶいてきて、ラッシュがそろそろソリを止めようかと思ったとき——

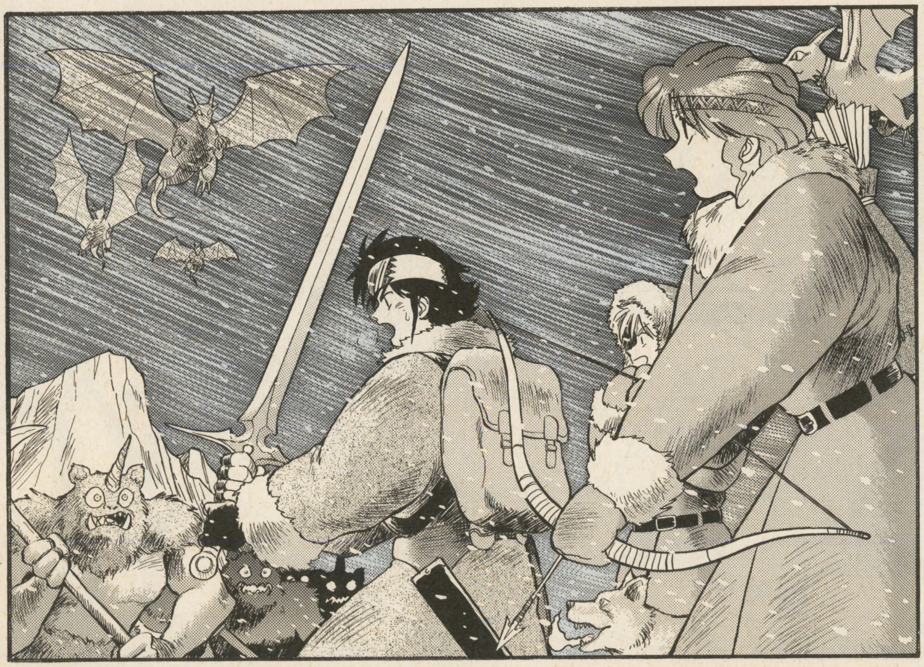
——彼らは来た。



「ウオォオォ～ン！」
最初に気づいたのはいつも通りボリスだ。
「雪悪魔だわっ！　見つかった！」
すかさずモナが弓を取り出す。
メイルもルードを舞い上がらせた。
ちらつく雪の中に、ちらちらと赤く輝く目が見える。1対、2対、3対……
「目を見ないで！　呪われるわよ!!」
モナの警告に、ラッシュはあわてて数えるのを止めた。そして自分の武器を取る。
すぐに戦いが始まった。だが数の上でも地の利でもラッシュたちが明らかに不利だ。
まずいと感じたそのとき、あたりに巨大な何かが舞い降りた。雪が前にも増して舞い上がり、視界がたちまちゼロになった。
だが、雪悪魔たちの咆哮が悲鳴に変わっていくのがわかる。
「なんだ？」　ラッシュは吹雪と舞い上がる雪に負けないよう、目をこらして見つめる。そして思わず息をのんだ。
雪悪魔たちを攻撃する、白く気高く美しい3匹のドラゴンたち。そしてその間に立つ、りりしい青年――。
しばらくの後、戦闘が収まったときには、もう魔物たちの姿はなかった。青年は雪をはらうと、何ごともなかったかのように、ラッシュに話しかけてきた。

「キミは何者だね？」
「助けていただいてありがとうございました。僕は光の女神に仕える聖獣王ラッシュといいます。実は氷の水晶を探しに来たのですが、ご存じないでしょうか？」
「氷の水晶なら私が持っている」
「！」
ラッシュとメイルは思わず顔を見合わせた。
「だが……」
「なんです？」
「なぜなら氷の水晶は私でなくては扱えない。キミが水晶を何に使うつもりかは知らないが、私はここで数百匹のフロストドラゴンの面倒をみなくてはならないのだ。それに、氷の水晶はドラゴンたちの産卵場を維持するのに必要なのだ。火山の熱で卵が暖まり過ぎないよう、冷やすためにね」
「あなたは一体……？」
「アーク・マスターのクリオスだ。こいつらは右からスノー、アイシィ、フリーズだ」
青年は、3匹の雌竜を指差した。
「とりあえず私の所へ来たまえ。くわしい話を聞こう」
炎の目。それは氷原の北辺、山岳の端に位置する活火山のことだった。その周囲には何百匹というフロストドラゴンが住みついている。そしてその中腹には、竜たちの

産卵場と、クリオスの住む遺跡があった。
そして……
「ここで何をしてるんだ」
遺跡の中で、2人きりになった途端、クリオスはモナにつめよった。
「お久しぶりぃ♪　今さら何をしてるんだもないもんだわね」
「例の2人もまだ一緒なのか？」
「ジジイとガキ？　もちろんよ。私が最初の5人の王を選んだら、ガキが残りの5人を選ぶことになってるわ。ジジイの出番はそのあとね。で、あなたも手伝ってよ」
「私より、ソーズの方がいいだろう」
「アイツ？　もう闇にまわったわ」
「なんだと？　……そうか。では気をつけた方がいい。ヤツは死ぬほど頭がきれるぞ。しかも困ったことに私に恨みを持ってる」
「？」
「20年程前、やつのカロラを殺したんだ」
「カロラって、あいつのビーストだったケルベロスね？　でも、どのみち魔獣王たちがこっちに来るみたいだから、同じでしょ。ソーズがけしかけたのかもしれないけれど、北の太守と呼ばれるあなたが、光の側につく前に始末しようってことらしいわよ」
彼はそれには答えず、ただ無表情に窓から南の地平を見やった。竜たちの住む、穏やかで音のない世界。争いと災いは常にその方向からやって来るのだと――。

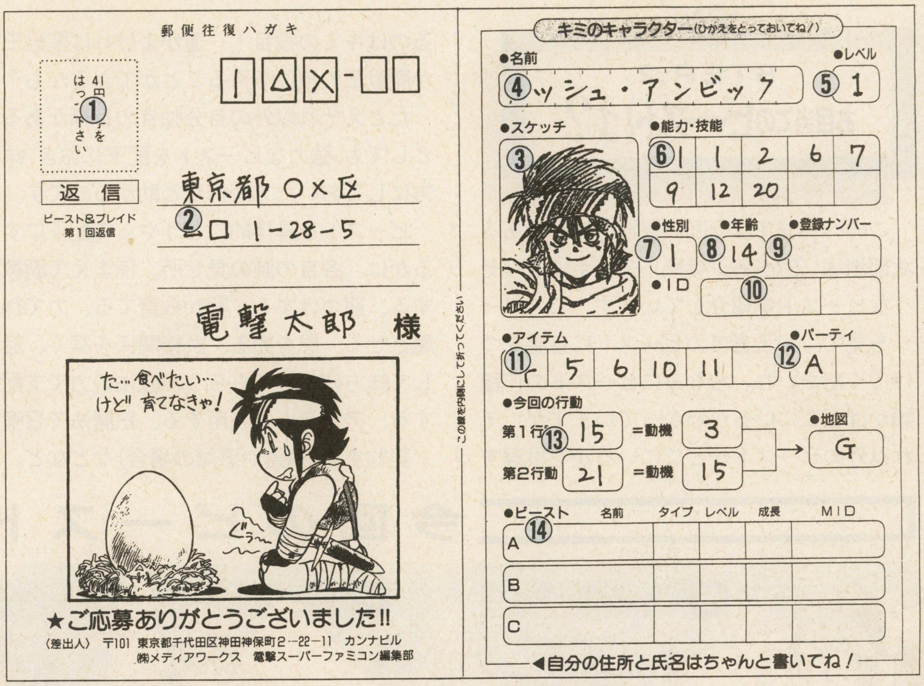


（つづく）

STEP.1
ハガキの記入方法

SIDE A:

さて最初はハガキの書き方です。まずA面から説明していきます。右上の図の該当する番号のところに記入してくださいね。



①切手

ここには41円切手をはってください。

②あなたの住所と名前

ここはあなたに戻ってくる方のハガキですから、自分の住所と名前(ペンネームはダメ!)を正しく書いておいてください。

③スケッチ

ここにキャラの似顔絵やマーク、特徴などを書いてくれると、うれしいです。

④キャラクターの名前

自分のキャラの名前を、11文字以内で考え、記入してね。「・」は1字なので注意!

⑤レベル

最初は1レベルなので「1」と記入します。ただし、今までに参加してレベルが上がった人はそのレベルを記入してください。

⑥能力・技能

95ページのルールを参照し、自分の好みのキャラを作った後、選んだ能力・技能の番号をここに記入していってください。

⑦性別と⑧年齢

キャラの性別・年齢は自由に決めてかまいません。性別は男なら1、女なら2と記入してください。年齢は12~40齢位が普通。

⑨登録ナンバー

今までに参加してレベルが上がった人は、その返信ハガキに記入されていた登録ナンバーの数字を、ここに記入してください。

⑩ID

今までの返信ハガキのID欄に、記号などが記されていた人は、それをそのままこのマスに記入してください。

⑪アイテム

96ページを参照し、選んだ品物の番号を1マスに1つずつ記入します。

⑫パーティ

96ページを参照し、選んだキャラのアルファベットを記入します。

⑬今回の行動

97ページを参照し、選んだ行動の番号と、地図のアルファベットを記入します。

⑭ビースト

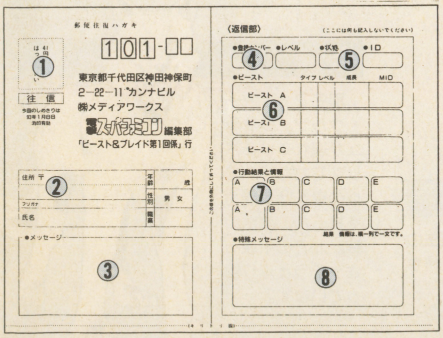
ビースト記入欄です。前回ビーストを入手した人は90ページを参照してください。

SIDE B:

次にB欄の記入に移りましょう。

①切手

ここにも41円切手をはってください。



②あなたの住所と名前

あなたの住所や氏名などを記入してください。ペンネームのある人は、氏名の横に記入しておいてください。

③メッセージ欄

選択肢にない、自分だけの行動を取りたいときに、その行動をここに記入してください。スタッフがアドリブで処理しますからね。選択した行動の目的など、くわしい説明を書いてくれてもOKです。

④登録ナンバーとレベル

運よくキミのキャラのレベルが上がった場合に限り、ここに新しいレベルと登録ナンバーが記入されて戻ってきます。

⑤状態とID

普通は何も記入されませんが、キミのキャラが特殊な状態になった場合、ここに特殊な暗号が記されて戻ります。

⑥ビースト

ビーストを得た場合、ここにそのデータが記されて、返ってきます。

⑦キャラの行動結果と情報

あなたのキャラの行動結果や、得た情報が、暗号でここに記入されます。次回の解読表と照らしあわせると文章になるのです。

⑧特殊メッセージ

行動によっては、ここにスタッフからの特別なメッセージが書かれていることも!

STEP.2
お目当てのビーストは？

このページでは今回の冒険の舞台である北部地域（97ページ参照）で、手に入りそうなビーストを紹介しています。このページを見て、お目当てのビーストに目星をつけてくださいね。ちなみにビーストの何種類かはどこにいるかわかっていますが、それ以外のビーストがどこにいるかを推理するのはキミの役目！　運がよければ聖獣王か魔獣王の地位を得ることができるかも？

たとえそれ以外の自分独自の目標があるとしても、強力なビーストを配下におき、味方にしておいた方が何かと助かるのです。

ビーストを具体的にどうやって配下にするかは、各自の腕の見せ所。捕まえて調教する、餌(え)づけする、卵から育てる、力で従属させる、恩を売る、共棲(きょうせい)関係を築く、話して味方になってもらう、魔法の力で支配する、アイテムを利用する、銀魔法で召喚／契約する（精霊や悪魔の場合）などなど。

登場するビーストは毎回変わるうえに、仲間にする方法も一通りではありません。欲しいビーストにあった方法を推測して、がんばってみてください。

ちなみに今回は、光を目指す人には炎狼(えんろう)がおすすめビースト。イービル・アイ、ヴァリキリーは従属させにくく、光か闇の力がないと苦しそう。隠しビーストは白クマやペンギン、スノー・タイガーなどです。

今回のビーストは寒い地方のものが多いので注意してね。暖かい地方に連れていくと、元気がなくなってしまうかも!?

今回のビースト

闇　イービル・アイ
「刻の凍る平原」に出没するデーモン（悪魔）。邪悪な魔力を秘めた瞳、「邪眼」を持ちます。相手を凍らせたり、幻惑する能力あり。

光　ヴァリキリー
天界の光の女神に遣わされた戦乙女（いくさおとめ）で、天使の一種。でも光の女神に尽くす気がなければ、仲間にしても、すぐ見放されちゃうかも!?

？　雪の精
雪と氷に閉ざされた世界にいる、魔法の精霊。雪女あるいは雪男（イエティ）の名で呼ばれることも。ブリザード（吹雪）を自由に操る能力あり。

光　マーメイド
ご存じ人魚姫の人魚。特にこれといった能力は持ちませんが、信頼できるパートナーになってくれそう。

光　フロストドラゴン
寒冷地に住む白竜で人見知りが激しいとか。冷気の息を吐く能力があり、その大半は山地に生息しています。

？　トロール
寒い地方に住む魔法生物。人前に姿を現すことはあまりなく、日の光を極度に嫌っています。謎につつまれた種族で、時々、遠吠えをすることもあるとか？

中立　巨大カタツムリ
スネイラントに生息する巨大カタツムリで、その大きさは2階建ての家ほど。行動はノロいが、パワーは最強クラス。時々カラに閉じこもるのが難点。

闇　マンティコア
人間の顔とサソリの尾を有した魔法のライオン。さらにコウモリ状の翼を持ち飛行も可能。かなり戦闘力の高いビーストですが、仲間にするのは困難かも？

光　炎狼
別名ファイヤー・ウルフ。ラッシュが連れているボリスでおなじみの、炎の息を吐く能力を持った、魔法の狼。北方の平原をさっそうと走り回っています。

STEP.3
キャラを作ろう

さていよいよ、キャラクター（キャラ）作成に入ります。このゲームでは、定められたポイントで必要な能力・技能を選んでいくことで、キャラを作っていきます。

能力は全部で６種類あり、キャラの基本的な資質を表します。キャラ作成時に、選ばれなかった能力は、通常人並みであるということになります。

技能は15種類あり、生まれや経験などにより、そのキャラが獲得している特殊技術を表します。技能は、選ばないとその技能を有していないものとみなされます。技能は毎回多少の入れ代わりがありますが、今回載っていない技能も選択が可能です。

では、下のリストの中から能力・技能を合計で400ポイント分だけ選び、ハガキの「能力・技能」の欄に、その番号を記入していってください。記入の仕方については、93ページの記入例も参考にしてください。

注：能力・技能は10個までしか選べません。

各能力・技能を得るのに必要なポイントは、能力・技能の名称の後に××Ｐ（ポイント）という形で記されています。必要だと思うなら、同じ能力・技能を２回以上選択してもかまいません(最大５回まで)。そうした能力・技能は、選んだ回数分、通常より強化されます。その場合、記入欄には、選んだ回数だけ、その能力・技能の数字を記入してください。例えば『筋力』を１回選んだ場合、普通の人より多少力持ちという程度になりますが、３回選べば（90ポイントかかりますが)、かなりの力持ちということになるわけです。

以下は各能力・技能についての解説です。

能力リスト

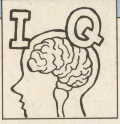
1.筋力――30P

力の強さを表します。この能力を選ぶと、攻撃のダメージに耐える力（いわゆるＨＰ）や、武器で与えるダメージが増えます。

2.素早さ――40P

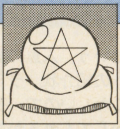
身のこなしの素早さや足の速さのほか、手先の器用さも表す能力です。敵の攻撃から身を避ける場合や、追跡・逃亡の際にも関係してきます。

3.賢さ――40P



頭のよさや、知識量を表します。複雑な物事を理解したり、なぞを解くときにも重要。賢くないと、頭のいいビーストは仕えてくれないかも。

4.魔力――30P

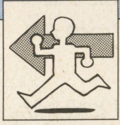


魔法の潜在力です。魔法の抵抗力や魔法アイテムの使用時などに関係します。魔法の技能を有している場合、魔法の威力と使用回数にも関係。

5.獣性――60P

そのキャラがどれだけビーストに近い存在であるかを表します。高い方がビーストはなつきやすくなりますが、人間らしさは失っていきます。

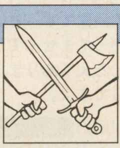
6.行動力――50P



そのキャラが、どれだけ行動力に富むかということを表します。ほかの冒険者と比べたときの行動の素早さや第２行動の成功率に関係します。

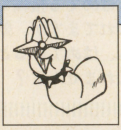
技能リスト

7.武器技能――30P



様々な武器を扱う能力です。この技能がないと、短剣程度しか扱えません。魔法の武器は、この技能が高くないと扱えないこともあります。

8.武術――40P

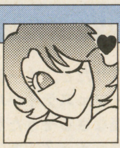


素手、あるいは棒などの簡単な武器を持って戦う技術（拳法など）です。３回以上選ぶと、いわゆる忍術に近い能力を得ることができます。

10.体力――40P

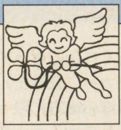
人より優れた体力やスタミナ、持久力を表します。筋力同様、ＨＰにも関係します。寒い地方では、この能力がないとカゼをひいちゃうぞ！

11.魅力――40P



獣性はビーストに対する魅力でしたが、こちらはおもに人間に対する魅力を表します。この技能を５回も選べば、絶世の美女、美男子に？

12.幸運――70P

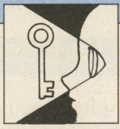


技能というより素質ですが、そのキャラがどれだけ幸運かを表します。選択ポイントが高い分、ほとんどすべての物事に影響を与えます。

13.金――50P

そのキャラの裕福さを表します。この技能を１回選択するたびに、装備購入時の毎回の所持金（96ページ参照）を30Ｇずつ増やしてください。

14.知覚・探索――50P



通常気づきにくい異変や、罠を見つけたり、隠されている物をうまく探し当てるための技能です。盗賊・レンジャー技能とも呼ばれます。

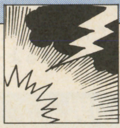
15.歌唱――40P

歌や楽器、詩などの技能です。この技能が高いと吟遊詩人として活躍できるでしょう。ある種のビーストを歌でなだめることもできるかも？

16.言語・交渉――40P

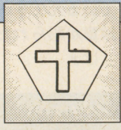
異国語、異種族語の読み書き、会話の技能で、交渉の技能でもあります。人語を解さないが、会話能力を有するビーストとの会話にも必要。

17.黒魔法――100P



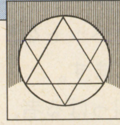
この技能を選択すると、黒魔法を扱えるようになります。黒魔法は戦闘用の攻撃魔法を主体とした魔法で、キャラの攻撃力を増してくれます。

18.白魔法――90P



この技能を選択すると、白魔法を扱えるようになります。白魔法は治療や防御の魔法を中心とする魔法で、キャラの防御力を増してくれます。

19.銀魔法――120P



異世界から精霊や魔物を召喚したり、人工の怪物を作ったり、アンデッド(死霊)を支配するための魔法です。特殊なビースト支配にも必要。

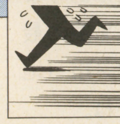
20.光の力――120P

技能というよりキャラの属性で、善なる力を表します。邪悪な行動は成功しなくなりますが、光の側のビーストは従属しやすくなります。

21.闇の力――100P

光の力とは逆の、邪悪な属性で、闇の側のビーストを支配しやすくなります。人から信用されなくなるなど、多少不利な面もあります。

28.逃走――30P



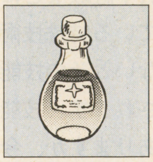
別名とんずら能力。なんかカッコよくない能力ですが、窮地におちいったときや、自分より強い敵に襲われたときには、役に立つ技能です！

STEP. 4
装備の購入

アイテム・ショップ『まぁめい堂』のリーリィです。STEP.4はアイテム購入ですよ。右の商品の中から、気に入った商品を200G（ゴールド）までで選んでね。同じ物をいくつも買うことができますが、持てるアイテムの数は最大６個なので気をつけて！　95ページのキャラ作成で『金』の技能を選んだ方は、ここでの所持金が30Ｇずつ増えることもお忘れなく！

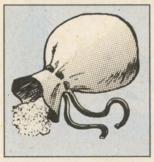
今回の目玉商品？　みにみに杖と紹介状かしら。みにみに杖は生き物にしか使えないので注意してくださいね。

ロール？　あぁ、休みが終わっちゃったので、先月いなかに帰りましたのよ。



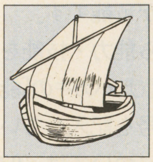
1 毒消し 30G

その名の通り毒消しです。ビーストの中には毒を持つものも多いですし、ある種の植物だって…。でもこれがあればそんなときでも大丈夫！



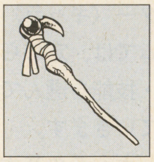
2 眠りの砂 60G

眠りの妖精サンドマンが使うといわれる眠りの砂です。これをまぶたにかけると、たちどころに、ぐ～ぐ～と寝てしまうのです。



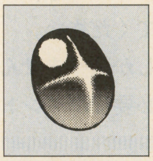
3 ボートII 40G

これで海の上をぷかぷかと冒険。ボートといっても普通のビーストなら乗れるサイズですし、ちゃんと帆もついていますのよ。



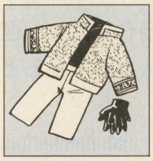
4 みにみに杖 70G

使い捨てアイテムですが、この杖を使うと対象物を小さくできるのです。ビーストを持ち運ぶのにいかが？　杖を折ると対象物は元通りに。



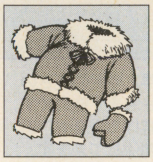
5 スタールビー 90G

呪いからあなたを守ってくれるという言い伝えのある宝石。ある種のビーストを引き寄せる力があるとも言われていますが、ホントかしら？



6 防寒具I 30G

冬の大陸やハイネスに行かれる方は、ぜひこの防寒具を！　春が近いといっても、行くとこに行けば、まだまだ寒いんですからお気をつけて。

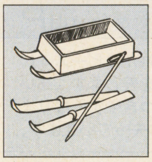


7 防寒具II 70G

防寒具Ｉを強化したものです。これなら冬山もＯＫ！　雪景色の中に紛れる白色迷彩もかけてあるので、本格的な活動をなさる方向けです。

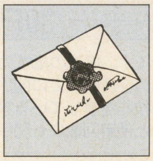
8 ビースト首輪 30G

この首輪に自分の名前と連絡先を書いて、かわいいビーストちゃんにつけておくのです。万一はぐれたときなどのためにいかがでしょうか？



9 スキー/ソリ 50G

寒冷地用アイテム第３弾！　このスキーで、あるいはソリにビーストをつないで、北の平原をすいすいと行くのもおつなものですよ！

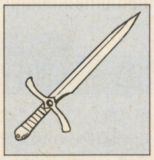


10 紹介状 10G

氷の海に住むという、人魚の魔術師ラミーミさんへの紹介状。ラミーミさんは魔法にくわしいので、呪いや石化をなんとかしてくれるかも？

11 エルフの指輪 80G

エルフさんがよくはめてる指輪です。お守りとか言われてますが、効果の程は不明。でも、はめているといいことあるかもしれませんよ？



12 武器 30G

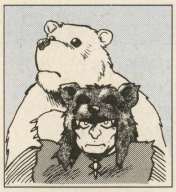
いつもどおりの武器です。とはいっても、前回は売ってませんでしたわね。各種とりそろえてありますわ。どれも値段は30Gですよ。

STEP. 5
パーティを組もう

STEP.５はパーティ編成です。右に、あなたに同行してもいいという、６人のキャラが載っていますので、その中から同行してほしい人を、最大２人まで選んでください。もちろん、単独での行動も可能です。

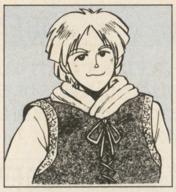
選んだキャラは、そのアルファベットを、ハガキのパーティ記入欄に記入します。

キャラの中には、行動の足を引っぱる者、対抗勢力の回し者などがいる場合がありますので注意してください。また、冒険の最初、みなさんはいつものラヴィウス市（地図のA）にいると考えてくださいね。



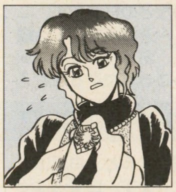
A 熊のバラビク

「巨人の足」の近くに住むヴァイキングのバーサーカー（狂戦士）だ。寒い地方か沿岸の地方に限って、20Ｇで案内をしてやろう。白クマのガゾルと一緒にな。



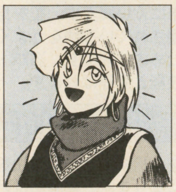
B サマル

なんでもウワサだと、オーディンセのスノー・フェスティバルに光の女神が降臨なさるそうだな。
ぜひとも見に…えっ？　あの町はビーストが逃げ出して大騒ぎ？



C ？

私、記憶喪失なんです。気がついたらメローの海岸に倒れてて…。過去を求めて旅しているんですが、手がかりはこの、紋章が彫られた指輪だけなんです。はぁ……。

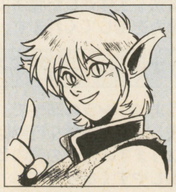


D ルセリア

うふふ。ついに念願の独り旅。一流の銀魔術師になるため修行するんだ。今は師匠募集中。つらいこともありそうだけど…うん、あたし負けないで、がんばるよっ！

E ガーラッシュ

闇の女神の神官とかいうふざけた連中にビーストを奪われた。なんとしても人魚のドーリィを取り戻し、奴らをギタギタにせねば気がすまん。頼む。協力してくれ!!



F 亜族の男

ワたし珍しいビーストミつけまＴ。おヲ菊て、首がたくさ～んあっテて、はネがはえてて、ドら婚のようでとてもツよそうデＴ。場所しテます。アンないシましょカ？

STEP. 6

今回の行動

STEP.6は行動選択です。行動選択は右の『今回の行動は…』の中から、気に入った行動1つを選ぶことで行います。また、その下の『行動の動機は…』の中から、その動機として適当なもの1つを選んだあと、各々の番号を『第1行動』とその横の『動機』欄に記入してください。次に第2行動の選択に移ります。第2行動とは、第1行動を支援するために行う行動、あるいは第1行動が失敗した場合に行う、2つめの行動のことを指します。第2行動についても行動と動機を選び、『第2行動』とその横の『動機』欄に記入します。

右の行動で○あるいは○○○といった空欄のある行動・動機を選ぶ場合には、メッセージ欄に空欄に該当する名前（アイテム名、人名、技能名など）を書いてください。

行動選択例：第1行動が2で動機は1、第2行動が10で動機は18の場合、『ビーストを飼い馴らしたいけどダメなら倒しちゃう』

今回の行動は…

1	ビーストをエサで手なずける	18	何でもいいから情報を集める
2	ビーストを捕らえて飼いならす	19	自分をひたすら訓練
3	ビーストに仲間になってと言う	20	クリオスに提案
4	ビーストと契約し仲間にする	21	氷の水晶を強奪
5	ビーストを召喚する	22	逃げたビーストを捕まえる
6	ビーストを○（技能）で手下に	23	メローのビースト市に参加
7	ビーストを○（品物）で仲間に	24	極地方探検隊に参加
8	ビーストを特訓する	25	地底世界に行く
9	ビーストを育てる	26	NPCのガーラッシュに協力
10	ビーストを倒す	27	NPCの亜族の男の話にのる
11	ビーストを取り戻す	28	人魚のラミーミに会いに行く
12	ビーストについて情報を集める	29	スノー・フェスティバルに参加
13	アイテムの○番を使う	30	地図の地点の事件を解決
14	光の勢力を調べる	31	単に地図の地点を調べる
15	光の聖獣王に協力・合流	32	ビースト・ファイトに参加
16	（闇の勢力／魔獣王）について調査	33	ハイネス（天の峰）に登る
17	闇の魔獣王に協力・合流	34	○○○（人）に愛を告げる

行動の動機は…

1	ビーストが欲しいので	10	闇の勢力のしわざだと思うので
2	ビーストを育てたいので	11	愛する○○○様のために
3	ビーストを強くしたいので	12	ひたすら目立ちたいので
4	光の勢力に味方したいので	13	（光／闇）の獣王になりたいので
5	闇の勢力に味方したいので	14	レベルアップしたいので
6	光や闇に味方したくないので	15	なにやらウラがありそうなので
7	アイテム欲しいよん	16	これはオレに対する挑戦だぁ！
8	仲間欲しいよん	17	オレはワルだから（笑）
9	情報欲しいよん	18	自分の特別な目的のために

今回の地図

右の地図は、今回の冒険の舞台となる北方域(冬の大陸周辺)を表しています。地図中から行動を行う場所を選び、その場所のアルファベットをハガキの『地図』欄に記入してください。地図欄は1つしかないので、第1・第2行動は同じ場所で行う必要があることに注意してください。下は地図の情報です。

L巨人の足：狂戦士たちの村があります。近くにはビースト墓場があるというウワサ。最近ここで何やら騒ぎがおこってるとのこと。

Jリーロイル：呪いのオババと呼ばれる人物が町全体を脅迫しているとのこと。詳細は不明。

G特急海峡：ここで最近、巨大なモンスターが何度も目撃されているそうです。

Dメイケントス：ここの地割れからタイタンたちの住む地底世界に行けるというウワサ？

Cハイネス：マンティコアが出没中。また、光と闇の女神の両方の神殿があります。

B&B お読者くらぶ

恒例のおたよりコーナーこと、お読者くらぶです。最近はお便り&イラストの数も増えて心強い限り。特別な企画もいろいろ考えていますよ！

★

まずは１発目のおたより！

■ハッハッハッハッハッハッ。ついに、ついに、ついに、ついに、ビーストを手に入れてしまった。フッフッフッ、やはりキャラ作成時に、何時間もかけただけあったよ(ちなみにビーストはケルベロス)。てなわけでスタッフのみなさん、今後、よりおもしろくなるように、なみなみならぬ努力をお願いします。陰ながら応援します。

ばい．アレン・ハイウインド

ケルちゃんを？　それはなかなか…。あれとロック鳥は入手困難ビーストだったんだよ。あと、できれば陰ながらではなく表だって応援してくれたまへ（笑）。

■このゲームの往復ハガキを２枚か３枚に**増やせ！**

P.N. 牛音寅

気持ちは分かるが、

そいつぁ無理だ！（笑）

ば～い　ハガキ処理スタッフ。

それじゃあ、次～♪

■PLEASE!（ど～か）² かっこいい美形の男型のビーストを作ってください。光でも闇でもどっちでもい～です。だって、きれいな女型のビーストはいるのに男型がないなんてズルイ。

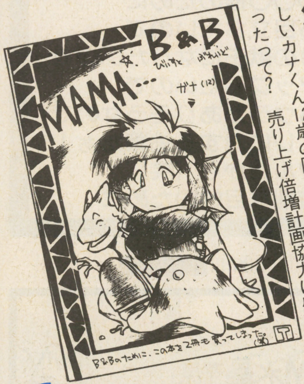
P.N. 白鳥純

うむっ。なんか屈折した要求だけど(笑)言われてみれば確かにその通りだね。美形候補としてヴァンパイヤ(吸血鬼)、ケンタウロス（下半身馬だけど）、インキュバス（！）などを考えておこう。でもイラストレーターさんが、美形はいやがるかも(笑)。

■Q．２匹以上、ビーストを手に入れてしまったら、友だちとかにあげてもいいのでしょうか？

大曽根達也

ぜいたくな悩みだね。いまだにビーストを持ってない人が聞いたら、怒るぞきっと。さて質問の答えですが、ビーストは主人になつくものだから、ビースト受け渡しはダメ！　主人に友好的だったビーストでも、新しいご主人になつくかどうかはわからないし、データ的な問題もあるから、とりあえず不可ってことで、ＯＫ？



⬅ガナ／P.N. TAKAさん　まだママが恋しいカナくん12歳の図。電撃SFC2冊も買ったって？　売り上げ倍増計画協力に感謝～！

⬅カロル／P.N. 高野霧夜　前回とあるページの柱でおわびしてたように…そう、第2の聖獣王と魔獣王のイラストは実は逆に…。すまぬ～。

⬅モンデキント／P.N. 貴前丸　例のソーンの塔の新しいご主人から一言あるそ～です(笑)。なんつっても世の中いろいろあるからねぇ…。

⬆P.N. クレスト・オスカー　バシっと断言はできませんが、キメラのほ～がやっぱ強いのじゃないか～などと思ったりします(笑)。

パーティ&ギルド募集のお知らせ

来ました来ました！　何がって？　ギルド募集のおハガキ。それこそ死ぬほど大量に…(笑)。というわけでさっそくご紹介していきますよ～！

■賢人ギルド「賢者の家」

□代表者　シャミーナ・エルベス

知識人のためのギルドを設立しようと思います。おもだった活動は探求(貴重な古代遺跡やめずらしい生物、ビーストの研究・保護）です。入会希望者はＩＤ欄に★Ｆと書いてくださいな。

■お助けギルド「友だち100人作ろう会」

□代表者　ルグ・グラード

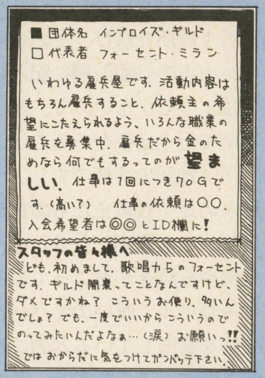
ビーストをこよなく愛し、かつ困った人またはビーストを見ると、助けずにはいられないというあなた！　ギルドのお仲間になりませんか？　入会希望者は、ＩＤ欄に★Ｇと書いてね～！

■シルバー・メイジ・ギルド「月の会」

□代表者　ヴァーデンデス・ヘール

※入団資格：銀魔法を持っていること

今日、ただでさえ陰に追いやられている魔術師。特に「銀」！　もう自分たちで守り合うしか!!　というわけで入団希望者は、ＩＤ欄に★Ｈと書いてください。



■団体名　インプロイズ・ギルド

□代表者　フォーセント・ミラン

いわゆる雇兵屋です．活動内容はもちろん雇兵すること．依頼主の希望にこたえられるよう、いろんな職業の雇兵を募集中．雇兵だから金のためなら何でもするってのが**望ましい**．仕事は1回につき70Gです．(高い？)　仕事の依頼は○○．入会希望者は◎◎とID欄に！

スタッフの皆々様へ

ども、初めまして．歌唱力らのフォーセントです．ギルド開業ってことなんですけど、ダメですかね？　こういうお便り、多いんでしょ？　でも、一度でいいから こういうので のってみたいんだよなぁ…（涙）お願いっ!!

では おからだに気をつけてガンバッテ下さい．

➡載ったはいいが傭兵の"よう"の字が違うぞ～(笑)。入会希望者はＩＤ欄に★Ｋと記入するべし！

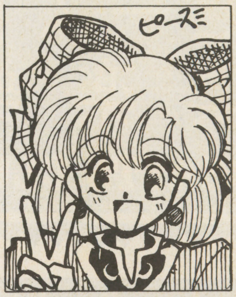
■「一期一会」

□代表者　スナッチ

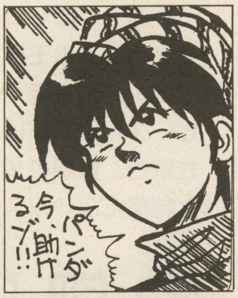
お見合いクラブです。入団資格は特にありません。結婚したい人、燃えるような恋がしたい人はど～ぞ。さあ、老若男女、猫もしゃくしも今すぐ会員に。入会希望者はＩＤ欄に★Ｊと記入！

イラストぎゃらりぃ

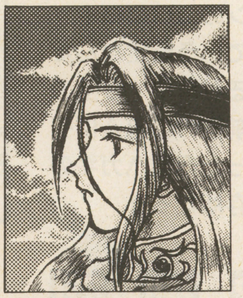
当イラストぎゃらりぃは、みなさんのキャラクターやビーストの絵をご紹介するコーナー。今回は少し数を増やしてみましたよん！



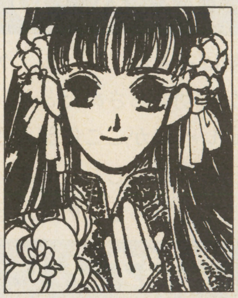
◆ユーディカ・アーリン　赤堀裕子
うん、ピース！　なんだかよくわかりませんが、元気があってよいよい！



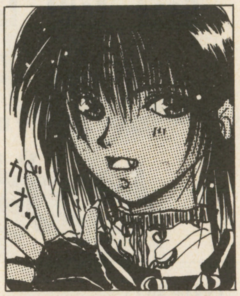
◆カウル・ヴァドネット　中村圭三
パンダが聖なる子？　それは大いなるカン違いってヤツなのではっ（笑）？



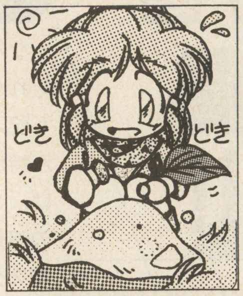
◆イサ・ギネビア
P.N. 本庄るり丸
たたずむ乙女の図。



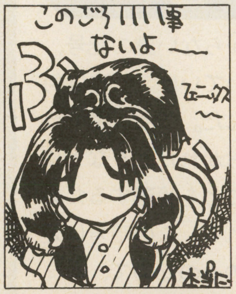
◆リーファ・ラ・キム　P.N.鈴木ゆーま
おや、こちらはオリエントなお方。さるお金持ちのお嬢様なんですって。



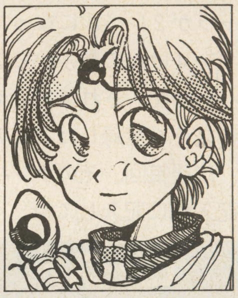
◆スレイン・ゼノール　P.N.高瀬真夜
がおっ、とか言って勇ましいおにいさんですね（笑）。ハンサムだし。



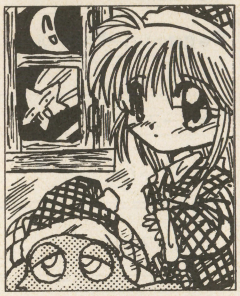
◆ユリスリィ・サラス　P.N.松崎浩二
スライムを前にドキドキ。欲しいけど怖いという心情がよく出てますね！



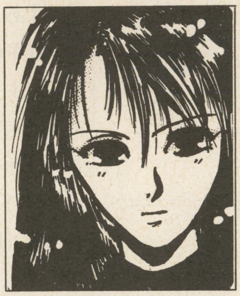
◆ノーティ・クラウズ　P.N.黒杉堂
まあそう言わんと頑張ってくださいまし。そのうちいい事あるかもよ？



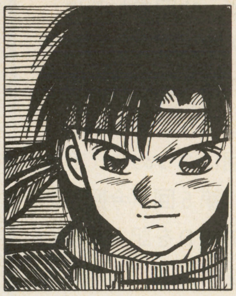
◆クレディス・メガ　P.N.水城たま
白魔法と銀魔法の使い手。ビースト召喚に挑戦してますが、その成果は!?



◆フィーシア・クレイル　P.N.渡辺憲一
コロンのコロロンと一緒に夜ふかしの図。ナイトキャップがおそろいだね。

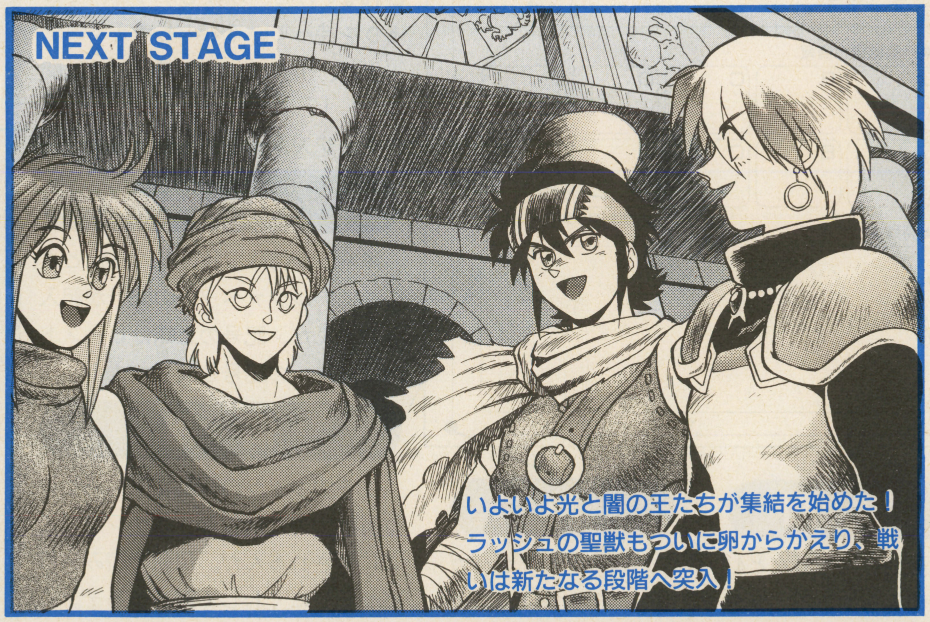


◆アーレン・レファート　P.N.支倉忍
フェニックスを捕まえにハイネス登頂に挑戦。帰ってこれたのかなぁ？



◆レオン・カイザード　P.N.J・ボウイ
レオンさんは筋力・体力重視の戦士型。いかにもといった感じですね。

NEXT STAGE



いよいよ光と闇の王たちが集結を始めた！ラッシュの聖獣もついに卵からかえり、戦いは新たなる段階へ突入！

ハガキを出すまえに 最後のチェック

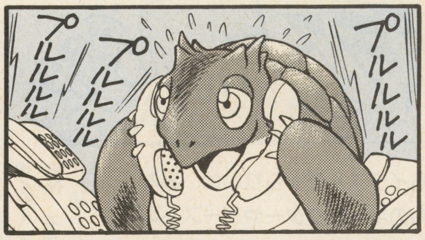
1. あとで忘れないように、キャラのデータの控えをとっておいてね。
2. 切手は表と裏の両方にはったかな。
3. B面の返信面にも自分の住所と氏名を書くのを忘れずに。郵便番号も忘れずにね！
4. ハガキは往信面（A面）が表になるように折って出してね。
5. 一般の往復ハガキや、ハガキのコピーでの参加はできないから注意！
6. 応募の締め切りは守ってよ〜。
7. 字はきれいに書いてね！

次回のB&Bは、10号【6月11日㊎発売】に掲載!!

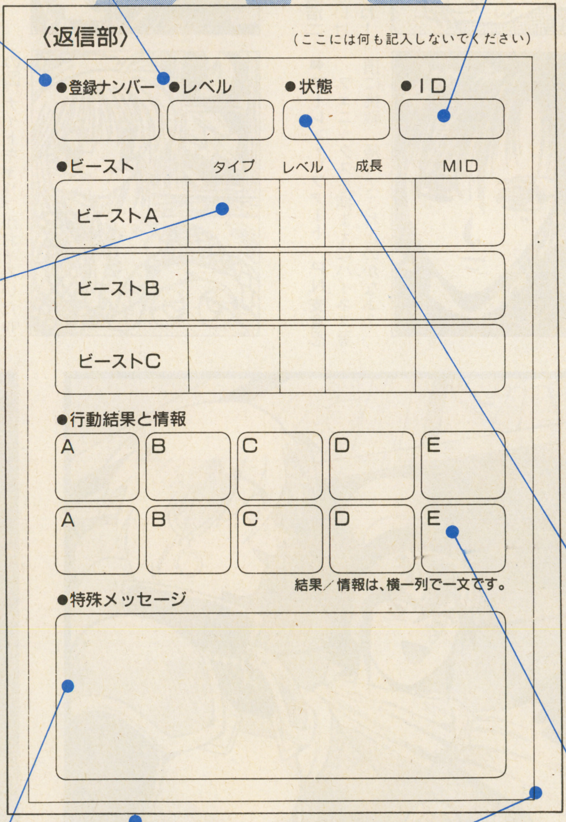
■今回のハガキの締切は5月21日(消印有効)。■今回のハガキの返送は6月11日ごろに行います。

ビースト倶楽部
BEASTS CLUB

やあっ、ぼくコロンのコロコロ！　一応コロンの王様っていう設定なんだけど、みんな覚えてる(笑)？　今回のビースト倶楽部は、前回のQ&Aに引き続き、質問の多かった返信ハガキの大特集だよ。永久保存版だっ!!



特別解剖図
これが返信ハガキだ!!



レベル

最初はみんなＩレベル。ゲームで特別な成功をおさめたとき(のみ)、新しいレベルがここに記入されるんだ。行動に成功したら必ずレベルが上がるとも限らないので注意！

登録ナンバー

キャラが2レベルになったときのみ、3～4けたの数字からなる登録ナンバーが記入されます。そのキャラをシステム登録したときの番号なので、以後毎回、そのナンバーをＡ面の記入欄に記入してね。

ビースト

新しいビーストを入手したときに、ここにそのデータが記入されるよ。所有しているビーストのデータが変わったときにも新しいデータが記入されるんだ。データは、ビーストＢのデータならビーストＢの欄に記入されるから、気をつけてね！

また、データに特に変化がない回には、所有ビーストのデータは記入されないので、これも注意！

例えばビーストＢ（２匹め）を得たときでも、ビーストＡ（Ｉ匹め）のデータに変化がなければビーストＢのデータしか記入されないわけ！

特殊メッセージ

特殊な情報を入手したとき、ここに情報（あるいは特別な行動結果）が文章で記入されるんだ。メッセージ欄に書いておいた質問の返事が書かれることなんかもあるよ。

裏面

裏面にはちゃんと41円切手をはって、自分の住所を書いた？

特に、切手をはり忘れると返事が返ってこないので要注意だっ！

角

処理スタッフがハガキの縁で指を切ることはよくあるんだけど、角に頭をぶつけておっ死ぬことはまだ………あるわけないね(笑)。

ＩＤ

なんかよくわからない謎の記号、それがＩＤ。たいていはここには何も記入されないんだ。でも、キャラが特別な環境におかれたときなどには、ここにそのことを管理するための暗号が記入される。この暗号は処理スタッフ専用のものなので、キミはあまり気にせず、次回参加時にハガキのＡ面に記入すればいいだけ！

ＩＤは、それを得た回以降、毎回記入するようにしてね。第２回にＩＤを得て、第３回に２つめのＩＤを得たとするなら、第５回（今回）の参加時には両方のＩＤを記入するわけ。ＩＤはそれを得た回にしか記入されないけど、以後もずっと、そのＩＤを持っているものと考えてね。

また、ＩＤはレベルアップとは関係なし！　レベルが上がってないときでも記入されることがあるよ。

状態

キャラが特殊な状態になったとき、ここにアルファベットの記号が記入されるんだ。記号の意味はビーストの「成長」の記号と同じだよ！

情報

キミのキャラの行動結果、あるいは冒険で得た情報が、スタンプでここに押されるんだ。情報の読み方は89ページにくわしく載ってるぞ。

あと、下の特殊メッセージ欄に３つめの情報スタンプが押されることもあるよ。その場合も、適当にＡ～Ｅで区切って読んでね。

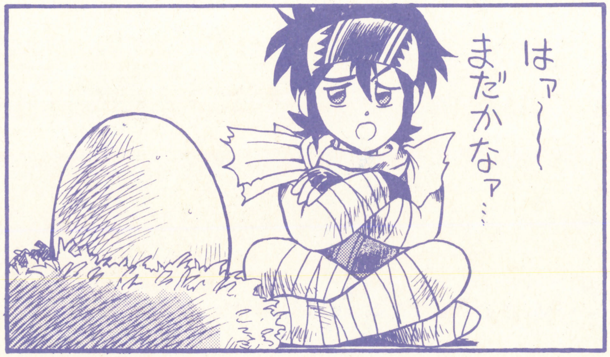
郵便往復ハガキ

41円切手をはって下さい
（裏にも忘れずに!!）

返　信

ビースト&ブレイド
第5回返信

様



★ご応募ありがとうございました!!

〈差出人〉　〒101　東京都千代田区神田神保町2—22—11　カンナビル
㈱メディアワークス　電撃スーパーファミコン編集部

この線を内側にして折ってください

キミのキャラクター（ひかえをとっておいてね!）

●名前 ※カタカナで記入してください。

●レベル

●スケッチ

●能力・技能 ※最大10個までしか選択できません。

●性別　●年齢　●登録ナンバー

●ID

●アイテム ※最大6個までしか購入できません。

●パーティ

●今回の行動

第1行動　＝動機

第2行動　＝動機

→ ●地図

●ビースト

	名前	タイプ	レベル	成長	MID
A					
B					
C					

◀自分の住所と氏名はちゃんと書いてね！

（キ　リ　ト　リ　線）

郵便往復ハガキ

41円切手をはって下さい
（裏にも忘れずに!!）

往信

今回のしめきりは
93年5月21日
消印有効

101-□□

東京都千代田区神田神保町
2―22―11 カンナビル
㈱メディアワークス
電撃スーパーファミコン編集部
「ビースト&ブレイド第5回係」行

住所 〒	年齢	歳
	性別	男・女
フリガナ		
氏名　　P.N.	職業	

●メッセージ

この線を外側にして折ってください

〈返信部〉 （ここには何も記入しないでください）

●登録ナンバー　●レベル　●状態　●ＩＤ

●ビースト

	タイプ	レベル	成長	MID
ビーストA				
ビーストB				
ビーストC				

●行動結果と情報

A	B	C	D	E
A	B	C	D	E

結果／情報は、横一列で一文です。

●特殊メッセージ

（キ リ ト リ 線）

●ラジオドラマ放送中［放送時間、ネット局は118ページを見てね！］

魍魎戦記マダラ3 赤 LASA

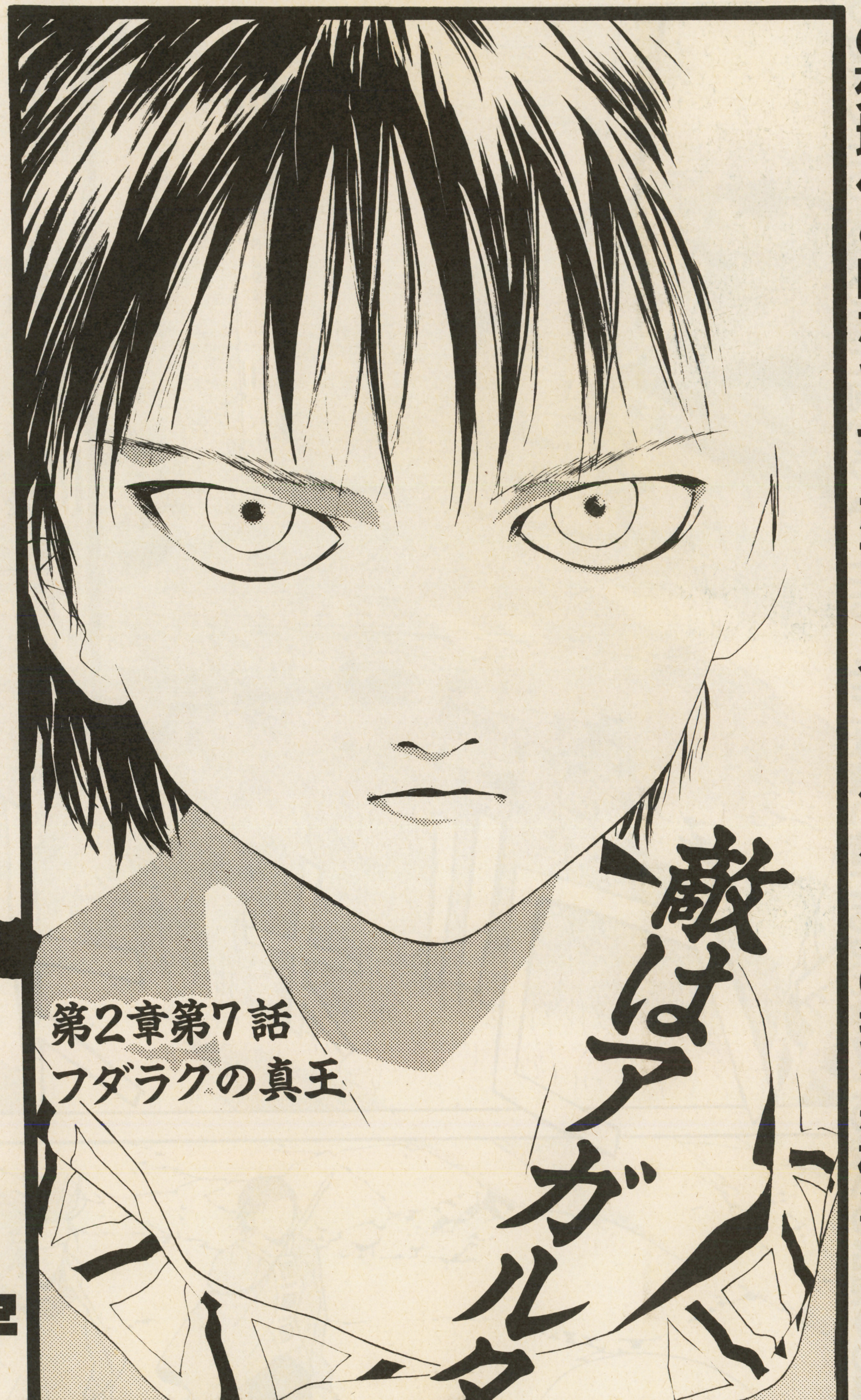
MADARA PROJECT作品

作画 田島昭宇

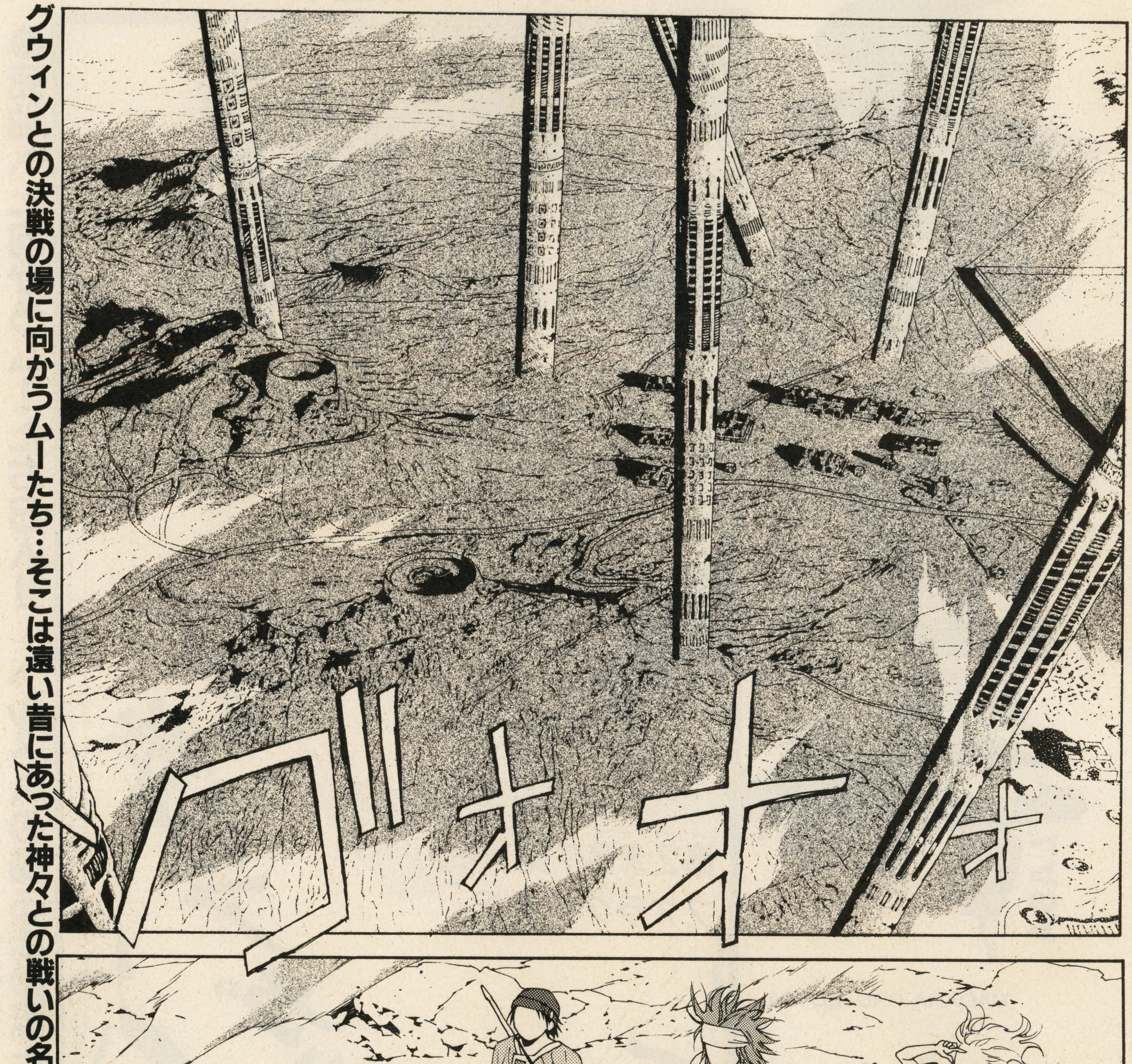
原作 大塚英志（物語環境開発）

世界設定 阿賀伸宏（工画堂スタジオ）

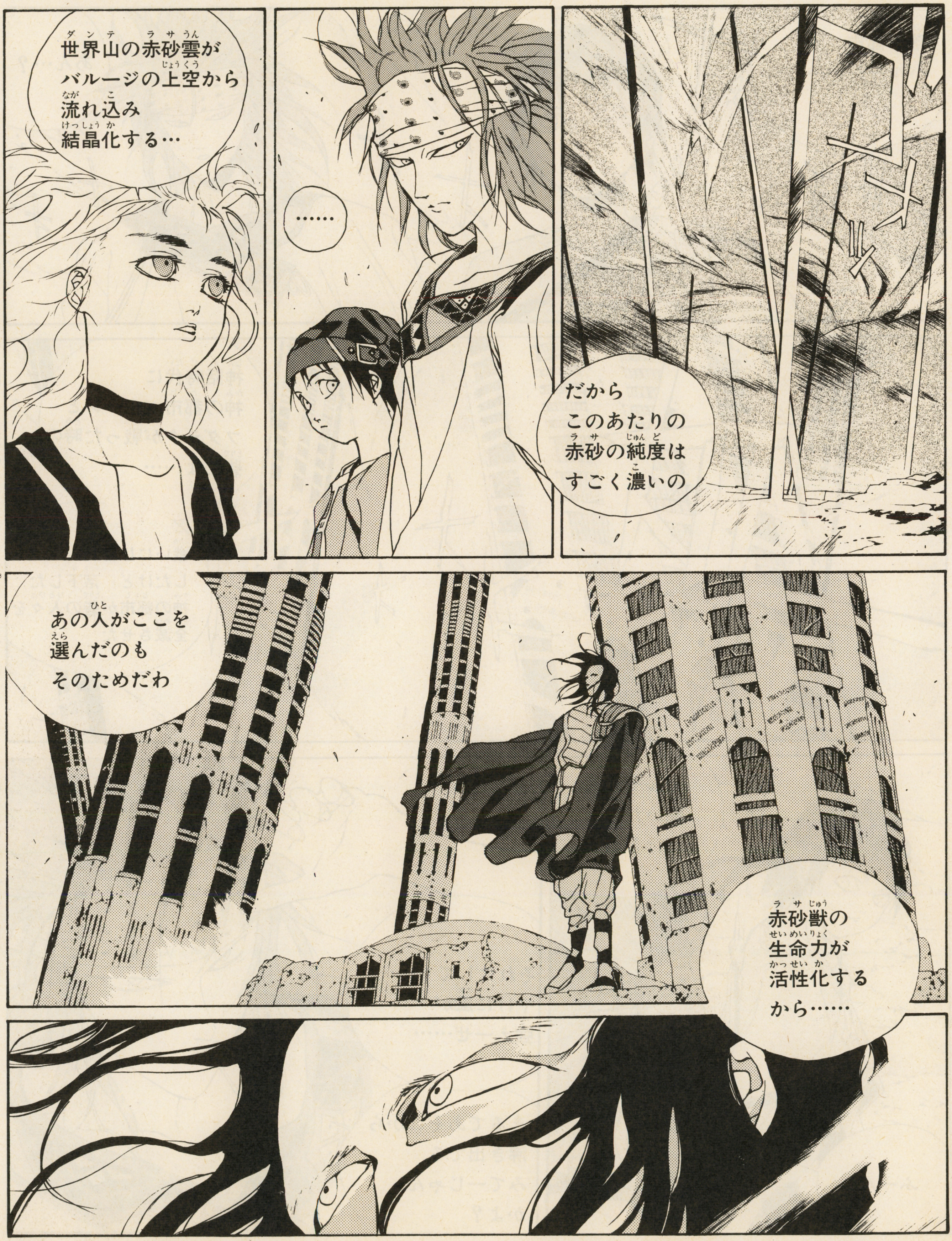
●死地へと向かうムーたち3人!! ヘルメスの操る赤砂獣(ラサじゅう)とどう戦う!?

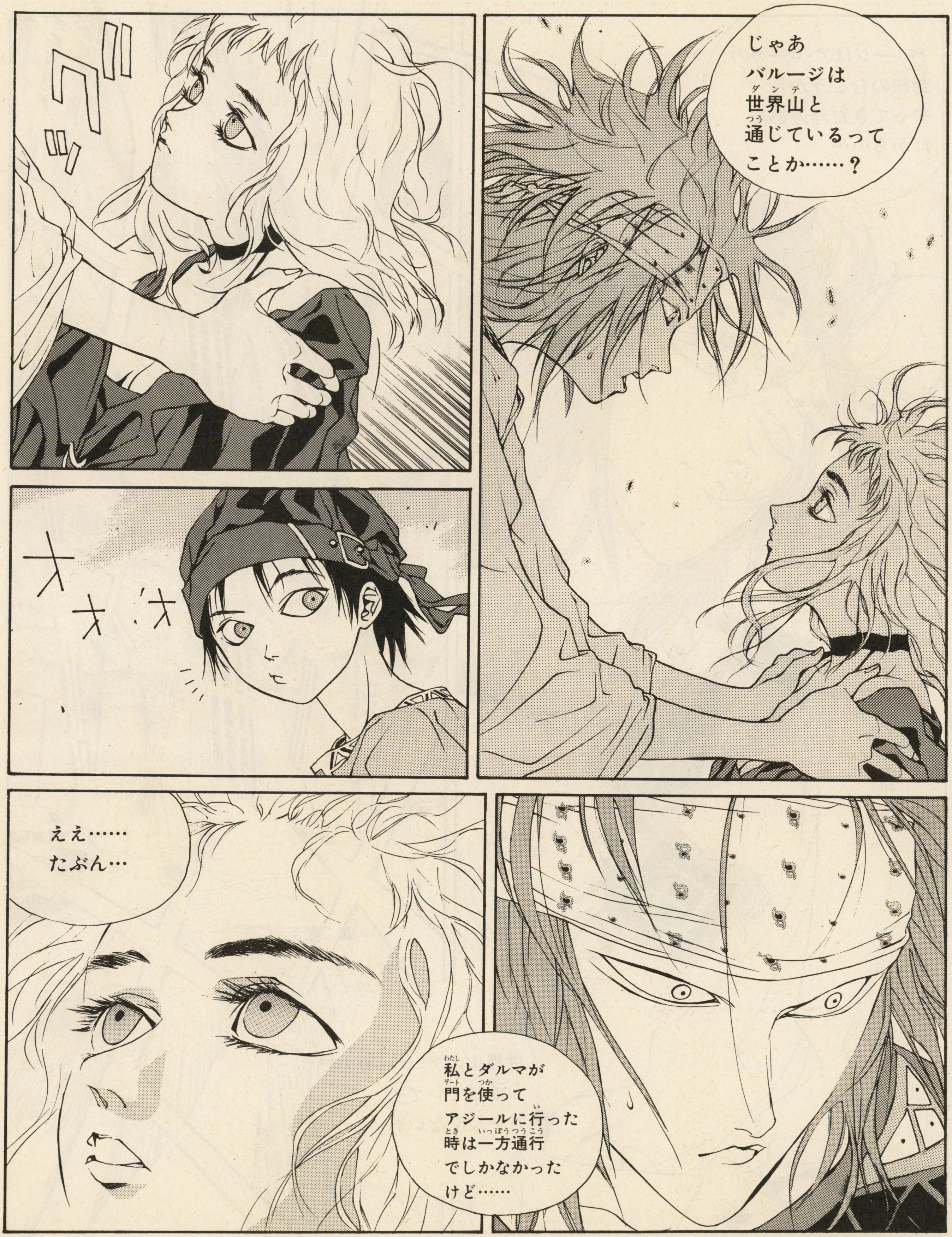


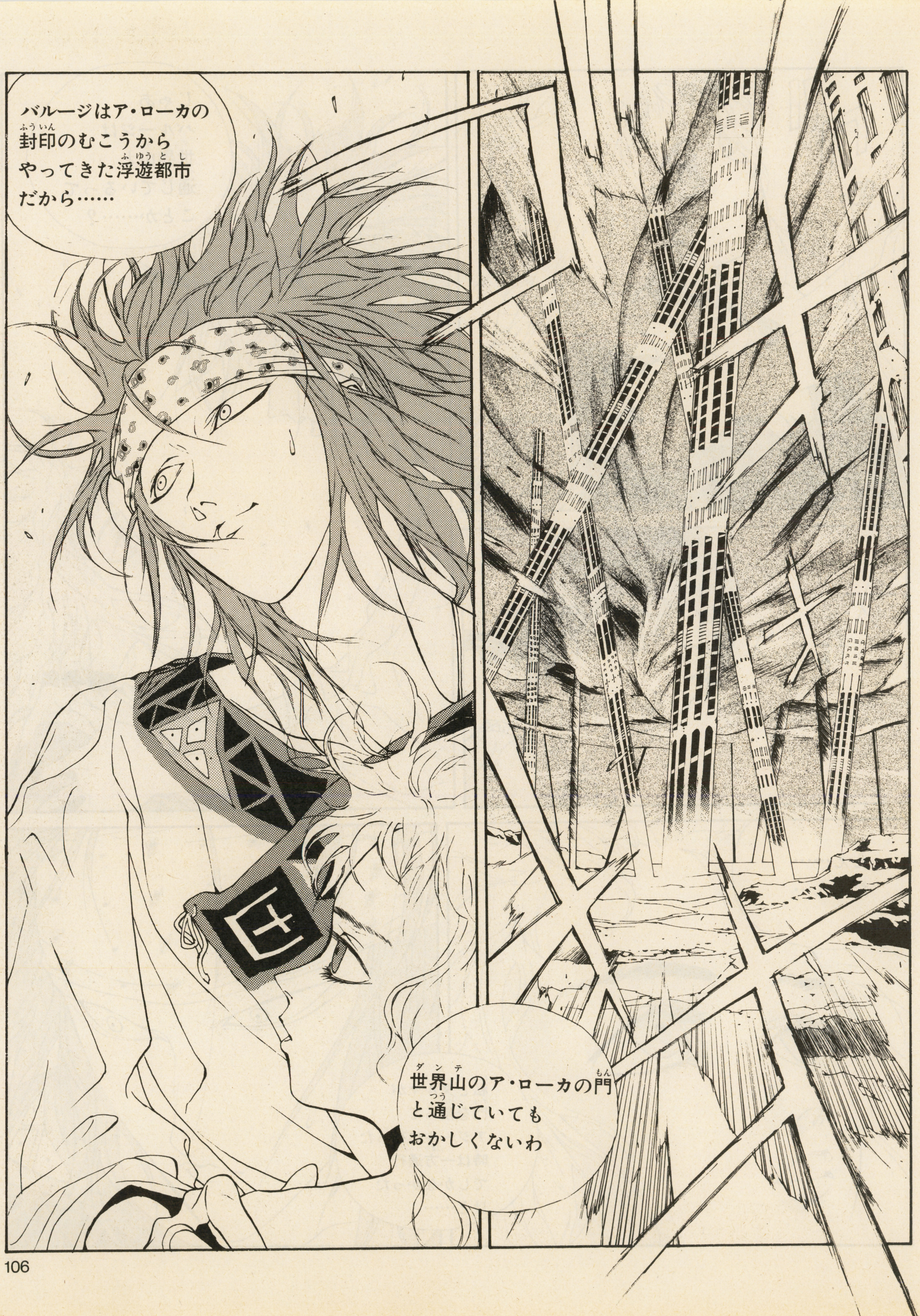
題字©禅ノ石塚静夫


ゴォオォ
あそこか あいつの言ってた 砦の跡って のは……
グウィンとの決戦の場に向かうムーたち…そこは遠い昔にあった神々との戦いの名残りの場所だった……。

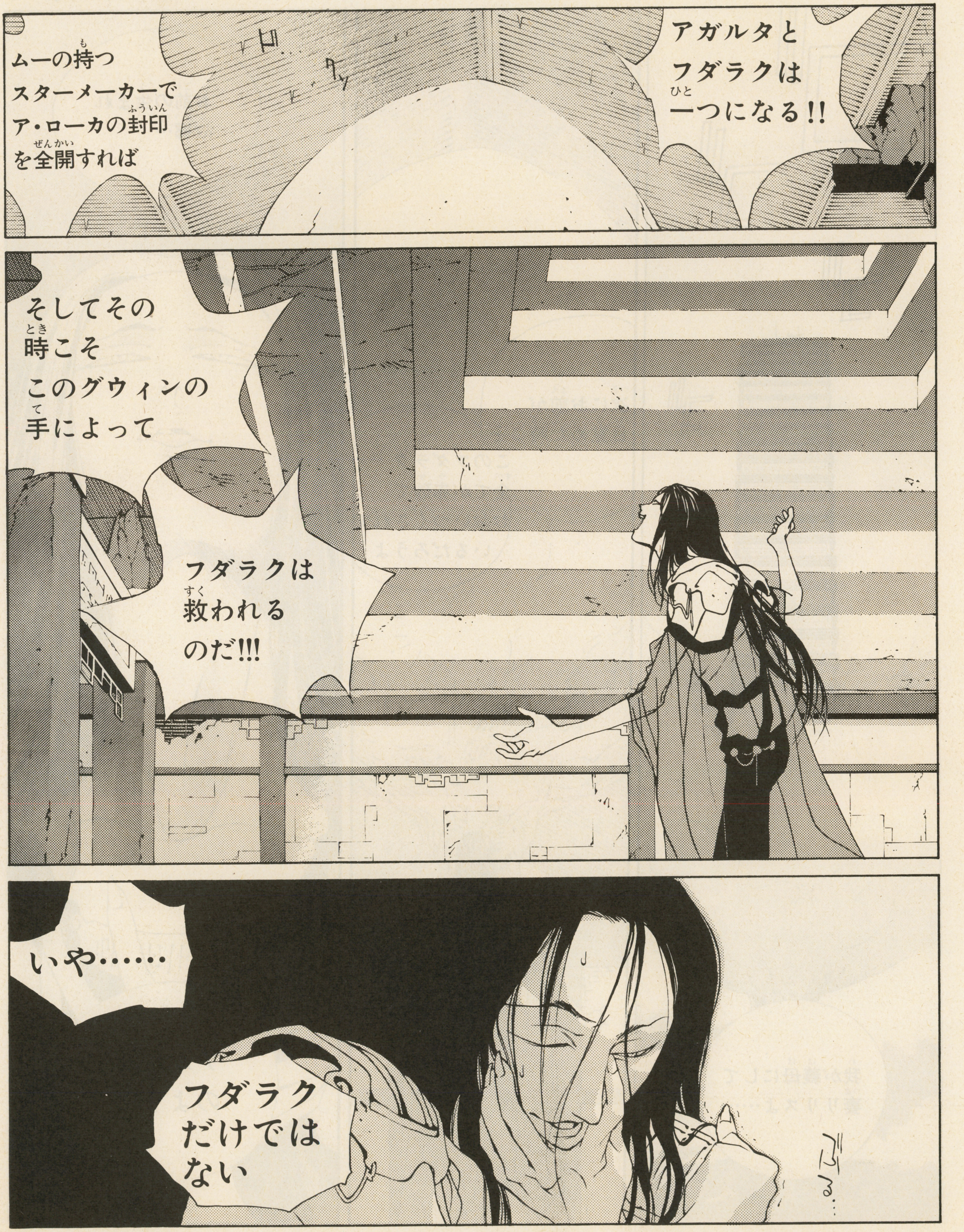
電撃摩陀羅海賊本①
（定価980円、発売／主婦の友社
発行／メディアワークス）
好評発売中!!

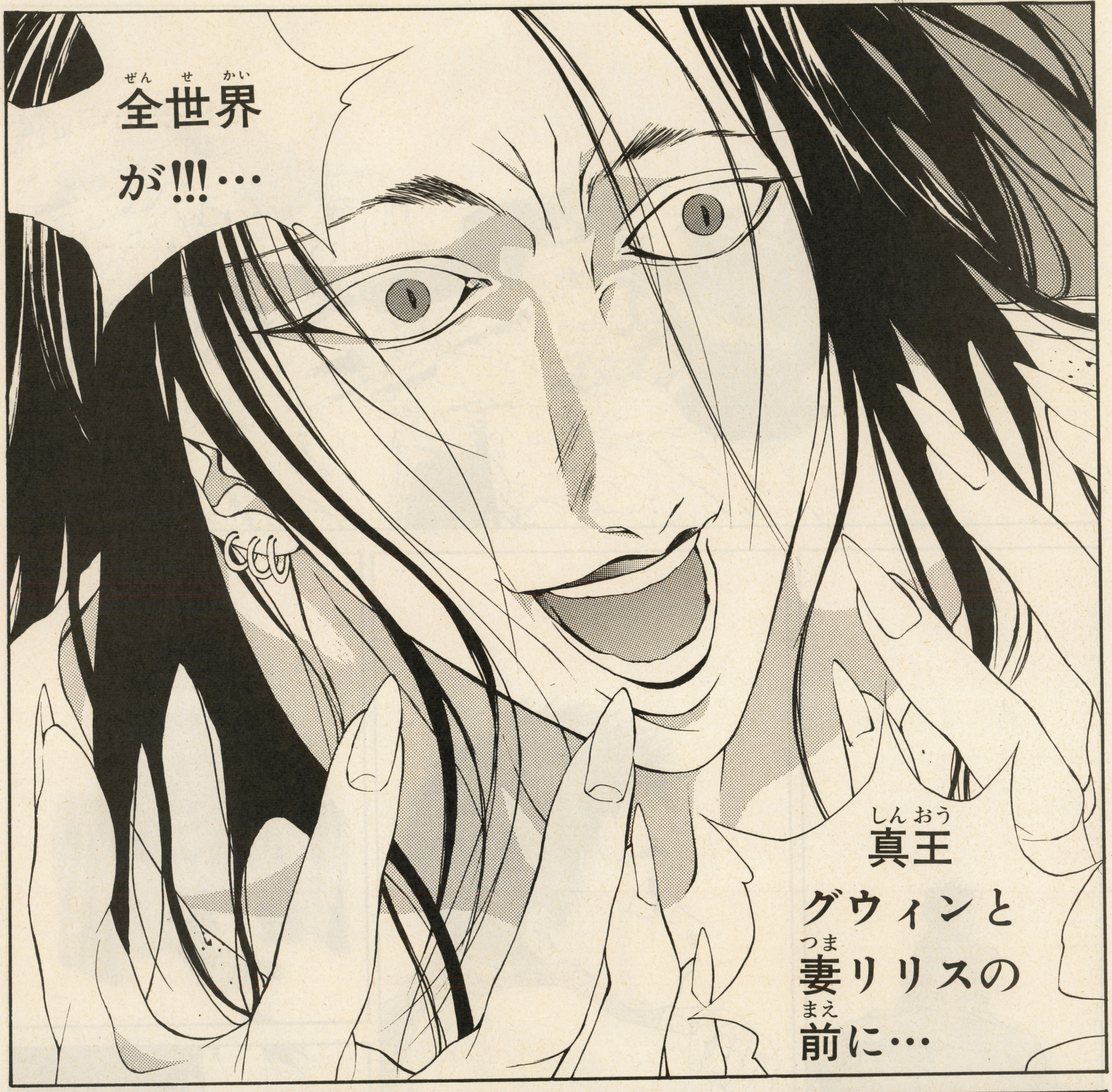

ゴオオッ
世界山の赤砂雲が
バルージの上空から
流れ込み
結晶化する…
……
だから
このあたりの
赤砂の純度は
すごく濃いの
あの人がここを
選んだのも
そのためだわ
赤砂獣の
生命力が
活性化する
から……


じゃあ バルージは 世界山（ダンテ）と 通（つう）じているって ことか……？
ビクッ
ええ…… たぶん…
私（わたし）とダルマが 門（ゲート）を使（つか）って アジールに行（い）った 時（とき）は一方通行（いっぽうつうこう） でしかなかった けど……


バルージはア・ローカの封印のむこうからやってきた浮遊都市だから……
世界山のア・ローカの門と通じていてもおかしくないわ

お前の生まれ故郷…
アガルタのように
次にお前が目覚めた時こそ
このフダラク全てが赤砂でおおいつくされているだろうよ
ゴゴゴゴ
我が義母にして妻リリスよ……


アガルタと
フダラクは
一つになる!!
ムーの持つ
スターメーカーで
ア・ローカの封印
を全開すれば
そしてその
時こそ
このグウィンの
手によって
フダラクは
救われる
のだ!!!
いや……
フダラク
だけでは
ない
ごぶる…

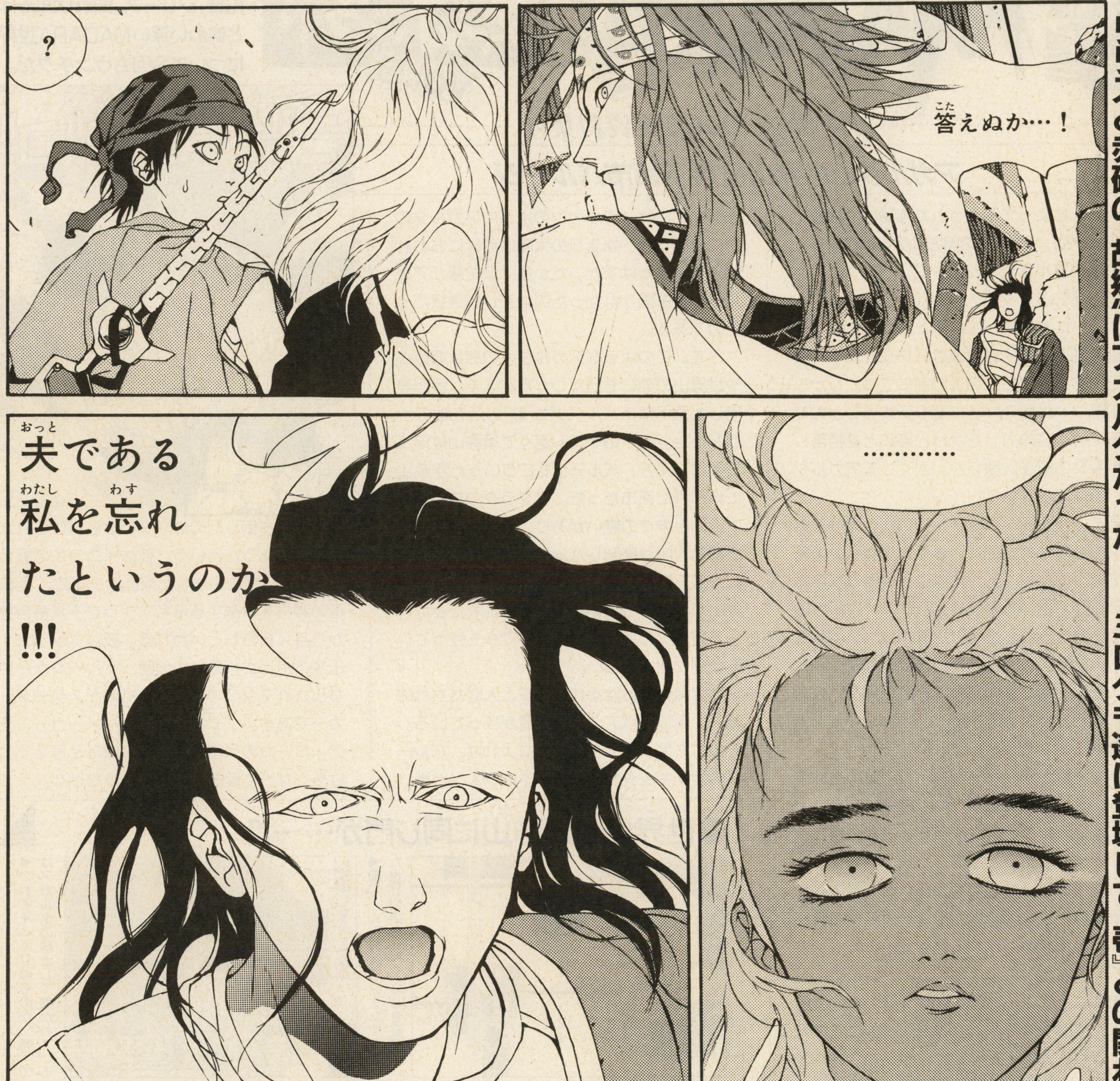

全世界が!!!…
真王グウィンと妻リリスの前に…
ひれふすのだ!!!

どうした
ぼうや
こんな所に
一人で……
沙門が
世界山に行っ
ちゃったんで
待ってるんだ
もうすぐあの
山は無くなるよ
いや……
山だけでは
ない大地
そのものが
消滅する

おじさん
……
誰？
世界山にいる
男の悪夢の中に
棲みついている
者さ
ミロク…
ふーん
ぼくは
ルタ
ルタ
私と一諸に
来ないか？
どこへ？
来世へ……
……いい
ぼくはここに
いるよ
沙門を
待ってる

それでは
私も一緒に
見ていよう
……
……そうか
この大地の
運命を……

ゴオーオオオ
ようこそバルージへ
ムーっ
レラ
戦いを始める前に……
プレシャムー様から離れてこちらに来い



リリスと赤砂の〝故郷〟はアガルタだった……ミロクも遂に登場して『壱』との関わりが明らかになるか!?

第9号(5月21日発売)に続く!!

ラジオドラマとSFCでその世界の広がりが見えてきた『摩陀羅』シリーズ。知れば知るほど味わい深いMADARA世界について今回もウンチクだ。

摩陀羅赤 公式設定資料集④

アガルタと世界山&落下都市バルージ

グウィンによって明かされた赤砂の“故郷”。それは『壱』において摩陀羅たちが目差した神の国アガルタだった……!!

神の国アガルタ。それはかつて『MADARA壱』において、摩陀羅たちが目差した理想郷の名である。摩陀羅はミロクを破り、須弥山にあるアガルタの扉の前に立つ。しかし摩陀羅は「世界を好きに造り変えることのできるアガルタの力」を受けとることを拒否し、アガルタの扉を破壊した。かくしてアガルタへの道は閉ざされた。

ところが今回、グウィンの口から再びアガルタの名がもれたのだ。しかもグウィンの言葉を信じるなら、アガルタこそフダラクをおおう赤砂が生じる場所であり、ア・ローカの封印の向こうから来訪した異神リリスの故郷でもあるというのだ。ということはグウィンらクリシュナ王家の背後にある見えない敵の正体はアガルタなのか?

結論から言おう。

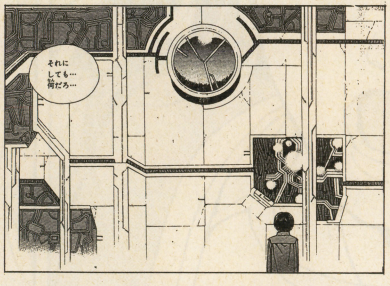
グウィンが開いたア・ローカの封印とはアガルタへの通路である。かつて『壱』において人々がアガルタの扉を開くことでこの世に理想郷が出現することを信じたように、グウィンもまたアガルタの力でフダラクを再生させようとした。その結果、逆にアガルタの送り込んできた異神リリスに魂を支配され、フダラクの大地をアガルタと同じ赤砂の世界に創り変えようとしている。かつてアガルタの扉の前で神々が摩陀羅に「扉を開けば世界を好きに造ることができる」と語ったが、それはこのことを指したのだ。あの時、摩陀羅が扉を開いていればグウィンのようにアガルタの力に支配され、始まりの大陸は赤砂におおわれてしまったはずだ。だから、摩陀羅がアガルタの扉を開かなかったのは正しい選択だったのである。

さて、このようなアガルタへの扉は須弥山や世界山の他にもいくつか存在する。今回登場した落下都市バルージも“扉”の所在地の一つだった。『壱』のラスト近くで須弥山は浮上し宙に浮くが、バルージもこういった浮遊山に作られた都市だった。フダラクの神話時代に人間と神々の戦いがあり、その時は真王の出現で人間が勝利しバルージは落下した。それが落下都市バルージである。バルージと世界山がつながっているのは破壊されたとはいえアガルタの扉が何らかの形で今も残っているからに他ならない。

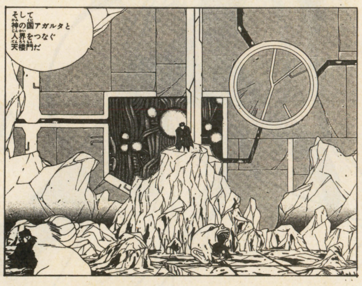
神話時代におけるバルージと人間たちとの戦いに関してはアクパに記録が残っている。その古文書『異神来訪記』によれば、バルージのサイキック戦士集団“イニシエ”と戦いこれを打ち倒したのはマダラと名付けられた少年神であったという。彼はイニシエの戦士と人間との間に生まれた混血の少年で、不滅竜の神格を象徴する竜名マダラを不滅竜自身から与えられたといわれる。彼はクリシュナ王家の祖とされる。この時、バルージから持ち出されマダラの手に渡ったのがスターメーカーである。グウィンがスターメーカーこそア・ローカの封印を解く力の源だと考えるのはそれなりに理由があるというわけだ。

◀浮上する須弥山(『MADARA壱』より)。落下都市バルージもかつてはこんな姿だった?

●世界山と須弥山に同じ門が……!?



◀前号、ムーの回想シーンで登場した世界山内の“門”らしき装置。



◀これとそっくりのものが『壱』ではアガルタの扉として描かれている。

◐桃から生まれたモモマダラ。ついにギミック戦士となったモモマダラは……!?

作/おぐらみき つづく

●前号では一部しか紹介できなかったラジオドラマ『マダラ転生編』の声優さんを改めて紹介するぞ。光河光(影王)▶中原茂　光河飛雄▶飛田展男　伏姫輝燐(騏驎)▶冬馬由美　犬彦綬蛇矢(聖神邪)▶矢尾一樹　兵頭沙門▶佐藤政道　社人(邪兎)▶龍田直樹　鬼塚不二子(白不浄)▶吉田理保子　キリコ▶松野達也　白沢▶肝付兼太　摩陀羅▶山口勝平　ちなみにキリコは田島先生の『ブラザース』に登場したニューハーフ(?)少年と同一人物のキャラクター。どうやら『ブラザース』と『転生編』はつながっているらしい!?●ラジオドラマのシナリオ(第1話～3話)を1名に田島先生のサイン入りでプレゼント。ドラマの感想を書いて『電撃SFC』マダラのシナリオ欲しいよ係まで送ってね。

マダラの真相

今週のMP

●田島昭宇 あの～『ポップンツインビー』って、やってみたいんですけど……コナミさんくんねーかな?

●阿賀伸宏 めでたく年度も改まり、気分も新たにキーボード三昧です。今年は休みたいな……黄金週間。

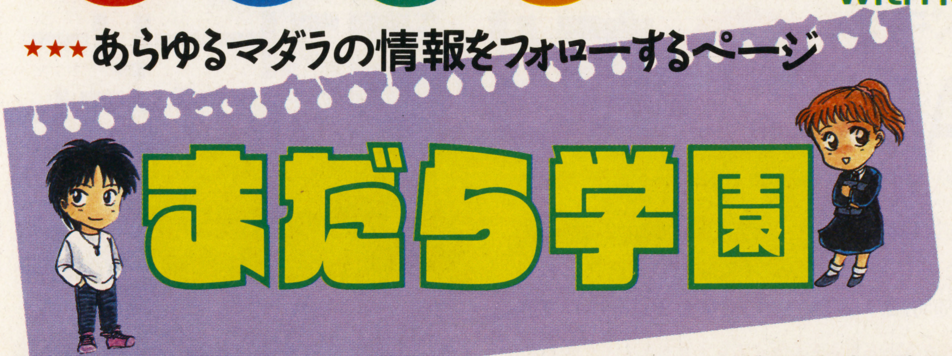
●大塚英志 名古屋と九州でもラジオドラマが放送されます。118ページを見てね。

SFC　PC98版　ラジオドラマ　コミック

●制作――海賊本お姉さんペア
with MADARA PROJECT

★★★あらゆるマダラの情報をフォローするページ

まだら学園



読者参加企画満載!!　フリークの人にはよりディープに。マダラ１年生の諸君には、おねーさん達が手とり足とり腰とり…？　マダラを一からご案内♡

イラスト／まんが担当
義見依久
この４月に脱ＯＬ。これからは漫画家一本！　と言っているが超㋪。筋少を心から愛す。

構成担当
山田じゃん
海賊本から唯一編集になったお姉さん。体力は実に義見の256倍!?　レピッシュが好き。

斑とすばるのSFC攻略ガイド

描いた人　義見依久

←SFC『MADARA2』の主人公、斑とすばるがゲームをマンガで大攻略！

マダラ INFORMATION

マダラの裏情報満載のマダラ新聞第２号がとうとう発行されるよん♡　読んでみたいという方は　〒171 東京都豊島区西池袋５-10-14　立教学院内郵便局留置　物語環境開発内　マダラプロジェクト「マダラ新聞２号」係まで、62円切手をはった返信用封筒を送ってね。また、９月12日に浅草で開かれるマダラの同人誌即売会への参加者も募集しています。参加希望の方は、同じ住所の「イベント」係あてに封筒を送ってね。

ラジオ

文化放送
日曜23:30〜
ON AIR中

199X年東京…永劫の時を超え転生戦士たちが再び集結を開始した…

ラジオドラマ MADARA 4月放送分 転生編ストーリーダイジェスト

●地方ネット●名古屋地区(東海ラジオ 月曜24:30〜1:00) 九州地区(九州朝日放送 日曜23:30〜0:00)

3年前に、コミック誌に2回だけ掲載されたことのある、「摩陀羅・転生編」が、ラジオドラマとして復活した。ここでは、ラジオで放送する全ストーリーを、田島先生のイラスト付きで随時紹介していくから、楽しみにしていてね。

カセットレーベルになる★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

田島先生描き下ろし名場面ギャラリー①

⬆切りとってエア・チェックの時に使ってね。2号につき1点、放送終了まで掲載されます。

マダラの夢を見る光河光…彼は本当に転生戦士なのか?

飛鳥高校3年の光河光は両親がともに他界し、現在は弟の飛雄との二人暮しである。光は最近、不思議な夢ばかりみる。飛雄はその夢を光の前世の光景なのではないかと考えているようだったが、光にはそんなことよりも来年の受験の方がよっぽど大事だった。

……その夢には決まって、マダラ、キリン、影王という見知らぬ3人の人物が登場するのだった。

その日、光のクラスに、伏姫輝燐という転校生がやってきた…いつも光の夢にでてくる少女と同じ名前だ。実は輝燐は、犬彦という少年とともに前世で一緒に戦った仲間を探す転生戦士なのだ。

その晩、輝燐が光河家をたずねてきた。輝燐は光の夢の話を聞き、光はマダラなのではないかという疑念を抱いた……突然、数人の男が光の家に押し入ってきた。彼らは銃口を飛雄に向け、引き金を…瞬間、光のからだから光球(シャオロン)が飛び出し、男達と飛雄を吹き飛ばした。

シャオロンを受け倒れた飛雄の看病をする光。飛雄の様態もやっと落ち着き、一息ついたそのとき、今度は大量の魍鬼が彼らの家をとり囲む。驚いた光は、再びシャオロンを放ち、魍鬼どもを蹴散らした。しかし、飛雄をつれ去られてしまった。そして、消息がつかめないまま、1か月が経過しようとしていた……。

転生編キャラクター紹介

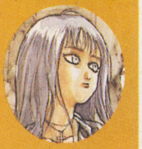
光河光
(中原茂)

飛鳥高校3年2組学級委員。成績優秀、スポーツ万能。両親を失い、現在、弟との二人暮し。

光河飛雄
(飛田展雄)

飛鳥高校2年生、光の弟。光の夢の話を聞き、転生戦士かも知れない兄に憧れている。

伏姫輝燐
(冬馬由美)



伏姫コンツェルンのお嬢様。転生を繰り返し仲間を探す。

犬彦綴蛇矢
(矢尾一樹)

輝燐とともに仲間を探す転生戦士。パンクロッカー。

⬅カッコ内は声優さんだよ〜ん。

ラジオドラマの収録スタジオに乱入!?

今回のラジオはステレオ放送のため、収録には3本のマイクを用意。おかげで声優さんたちは、マイクの間を行ったり来たりで大変そうでした。

犬彦綴蛇矢役 **矢尾一樹さん**

前回、転生前の犬彦をやったんですが結構忘れてて…(笑)確か嫌味なヤツだったよなぁとか思い出しながらやってます(笑)。

光河光役 **中原茂さん**

結構好きな役なんですよ。あまりデフォルメしないよう気を付けてやっています。何気ない一言がうまく伝わればいいな。

ラジオドラマのイメージイラスト大募集

いよいよ始まったラジオドラマ「摩陀羅 転生編」。まだら学園では、ドラマのイメージイラストを大募集! 名場面をイラスト化してくれてもいいし、実はまだ決まっていない…と噂される飛雄の顔や、人間へと転生に成功した邪兎の姿などをかってに想像してくれてもいいぞ。ハガキにカラーで描いてどんどん送ってね。みんなの力作待っているよっ! ラジオの感想も聞かせてね。

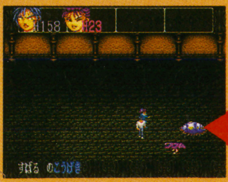
最新情報&マダラファンクラブ

山田じゃんの『MADARA2』ゼミナール

こんにちは、山田じゃんです。「摩陀羅」は、コミックの1巻からの大ファンなんだ。そしたら、なんと7月にSFCになるっていうじゃない。う～ん、内容が気になる！　ってわけで、あらゆる手段を使って『MADARA2』の最新情報を入手して、みんなに紹介するぞ。他にも、「摩陀羅」に関するみんなのおハガキも大募集。このページを読まずして、「摩陀羅」は語れないのだ（たぶん）。

義見依久が選ぶ!!『MADARA2』の名画面みいつけた！

←SFC版をクリアした日本でただ1人の女！



今回の名画面

男の子必見!!♥♥♥♥ 苦しむすばるちゃん

今回は戦闘シーンの左上にでてくるキャラクターのアップにちゅーもく!!　ダメージを受けた時の、すばるがカワイイ。「あっ…」なんて、あえいだりしてサ。後にでてくる芙蓉より可愛い♡

コナミさんに聞け!!

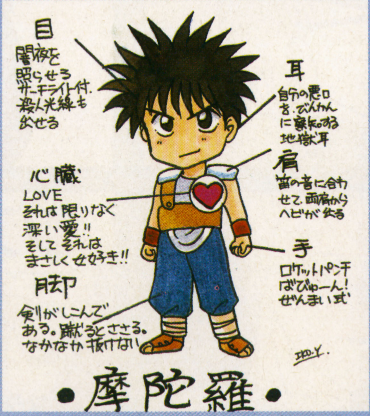
広報の砂井さんがどんな質問にも答えてくれるぞ

美人広報で有名なコナミの砂井さんが、『MADARA2』に関するみんなの質問に答えてくれちゃうのだ。ストーリーやシステム、登場キャラなど、なんでもOK。でも、3サイズとかはダメだよ…！

マダラを知らない人にみんなで教えてあげよう！

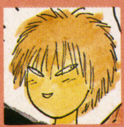
マダラとは!?

「マダラって誰ですか」という、実にナイスな質問が、マダラプロジェクトに寄せられた。マダラが主人公だった前作コミックが終わってもう3年。知らない人がいても無理はない。こうなったらみんなで、マダラはどんなヤツなのか教えてあげよう!!

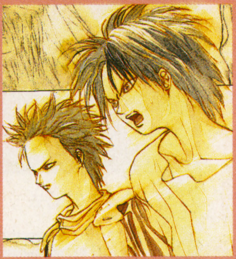


『MADARA2』のイラスト先取り

田島先生の最速イメージイラスト公開



今回、ここで紹介したこの2点のイラストは、SFC『MADARA2』のイメージイラストなのだ。すごいキレイでしょ。



田島先生が描きあげたばかりのところを奪ってきて、独占初公開なのだ。これからもどんどん奪ってくるから期待してね。

キリンとマダラの結婚生活をそーぞーしよう ひみつのキリンちゃん日記

SFCにキリンの日記が登場。それによると彼女はマダラと結婚したとか…SFCでは紹介されない結婚生活を想像して送ってね!!

原作者救済企画 考えよう！108のマダラ

実は「摩陀羅」には、108のストーリーがあるらしいのだ。しかし、原作者がナマケモノで、そんなに考えたくないなんて言ってるんだ。そこで、みんなが原作者の代わりに「摩陀羅」のお話を考えてあげてほしい。スバラシイ作品を待ってるぞ！

おたより大募集

各コーナーへの楽しいお便りまってるよ（宛て先はP180を見てね）。ハガキに書いて送ってね。がんがん紹介してくんで、よろしく。

山田じゃんのささやき♡

物語環境開発に入ってわずか4か月。こんなに立派なページを頂いてしまって良かったんだろうか？　そりゃあ同人誌の友として、摩陀羅とのおつき合いは4年と長い方だけど、何せ編集!!　しかもライター!?　となると、ペーペーもよいとこ一度はお～い～でっ♪てなもんざんしょ!?　あーた。そんなこんなで、担当編集の小坂お姉様（でもマダラは初心者♡）にはごめーわくかけっぱなし!!　ごめんね。

義見依久の

大江戸 伐叉羅伝(ばさらでん) 1

君はすっかり忘れたろう(笑)。SFC「MADARA2」の応原作「マダラ弐」を!!

忘れられた「マダラ弐」のパロディーコミックだよ～ん♡

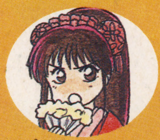
●次号、三郎の鬼のしごきが始まる。耐えられるのか!?バサラ!!

キャラクター紹介

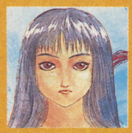
バサラ

マダラ弐の主人公。影王の転生した姿でもある。無口で無表情。生まれつき火に強い性質らしい。

フヨウ



マダラ弐のヒロイン。本編でも、維幔という国のお姫さま。おてんばで口が悪いのが玉にキズ。



甲賀三郎

バサラの父親で蛇面の男。本編ではとりあえず、忍びの頭として登場してくるのだが……。本当は…。

義見依久のつぶやき

ども。こんにちは。㊤の義見です。仕事くれって言ってたら、このコーナーの担当ゲーマーにされてしまいました。ゲーム、詳しくないんスけど、これからもよろしくね♡この前、じゃんにくっついてラジオの収録に行きました。義見は前からファンだった中原茂さんやら矢尾さんやらに会えて超絶幸せモンでした。どうでもいーけど、ヘルニア持ちのか一いそ一なヤツを30分も待たすなョ。じゃん!

電撃少年団

ツムラインパルス

ジョージ・ルーカス
スーパーライブ・アドベンチャー

電撃少年団ついに米大陸上陸！　我々は隊長からの密命を受け、4月27日から日本で上演される、ジョージ・ルーカスのライブショーの極秘取材を行った（他の雑誌もいっぱいいたけど）。何かしらんがとにかくスゴイぞ！

はスゴイ！

GEORGE LUCAS'
SUPER LIVE ADVENTURE
© 1992 Lucasfilm Ltd.
Produced by KENNETH FELD
ツムラ インパルス

とゆーわけで電少がおおくりする米大陸観光敢行大取材の一弾。まずは製作者（一番偉い人）のケネスにインタビューだ。ハーイ、ケネス。（⬅ナレナレしい）
「今回のイベントは私どもがこれまで手がけた中でも最大級のスケールをもったショーになります。奥行き45mの舞台に、ルーカス作品のセットがすえられ、そこで映画さながらのアクションやダンスが次々と繰り広げられます。どうかお楽しみください。」
そーか、すごそうだが何だか固いぞケネス(笑)。

⬅ケネス・フェルド。リングリング・サーカスのプロデューサー。

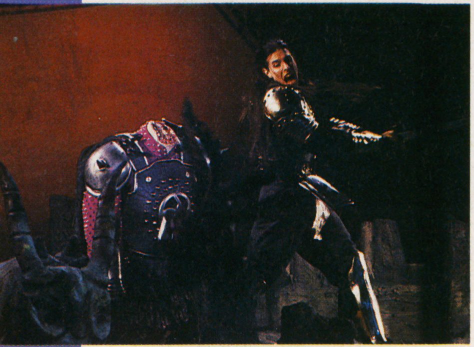
©1993 Lucasfilm Ltd.

ルーカスライブで爆

ウィロー

この２時間のショーは、ジョージ・ルーカスの５作品『ウィロー』『タッカー』『インディ・ジョーンズ』『アメリカン・グラフィティ』『スター・ウォーズ』によって構成されている。最初に演じられるのが、神話と魔法の世界を描いた『ウィロー』。悪がはびこってしまった世界の救世主となる赤ん坊を奪おうとする悪漢ケール将軍。それをはばもうと立ち上がる小さな勇者ウィローと大男マッドマーティガン。この悪と正義の戦いに、謎の美少女ヒロミが巻き込まれ、地球を救う真のヒーローを探すタイム・トラベルに出発することとなる。

ヒロミと地球の運命を変える大アドベンチャーがいよいよ始まるのだ。


⬅刃が振りおろされると首がごろり。

➡セットがおおがかりなこともこのショーの一大特徴。

⬅美形No.1のマッドマーティガン役ダニエル・クキャン。

⬇タッカー役のジェフリー・ジェイ。

➡宝塚のレビュー以上に迫力があってセクシー。

タッカー

ヒロミが『ウィロー』の世界からタイム・スリップしてきたのは、1930年代のアメリカ。夢の車を造ることに情熱を傾けているタッカーこそが真のヒーロー？　この１幕では、才能豊かな振付師ダニー・ハーマンの指導によるレビューがみもの。タッカー・ガールズと名づけられた20人の美女たちが、タップ・ダンスを主としたセクシーで華やかなダンスを披露してくれる。赤いコスチュームから伸びた白い足がやけにまぶしいのだ。

彼女たちは、アメリカ４都市で行なわれたオーディションによって選ばれた粒よりのダンサーたち。日本人女性としてただ一人選ばれた・井本美穂クンも、タッカー・ガールズの一員として素晴らしいダンスを見せてくれる。

⬆タップの足並みはさすがが本場っていう感じ。

⬆目まぐるしくドタバタが演じられる上海のナイト・クラブ。

インディ・ジョーンズ

一大活劇『インディ・ジョーンズ』の一幕では、10mほどの高所に渡された吊り橋での格闘や、上海のナイト・クラブでのドタバタなどが、ルーカス作品さながらに小気味いいテンポで演じられる。よくぞここまで、映画の緊迫感を舞台化できたものだと、スタッフの知恵と苦労に感心してしまう。インディ・ジョーンズが宝物にたどり着くシーンでは、本物のトラだって登場するのだ。

ナイト・クラブや崩れ落ちる城門などのセットも映画に忠実。それらをデザインしたダグラス・W・シュミットはルーカス映画の大道具・小道具の保管倉庫を訪ねて万全を期した。

⬆宝物を守る本物のトラ。『ウィロー』では本物のウマも活躍する。

⬅インディ役エド・クノーフはスタントの達人。

の5大作が 烈！ ぼん!!

⬆地球を襲うダーク・フォースの源ダースベイダーは横暴な悪政を敷いた。

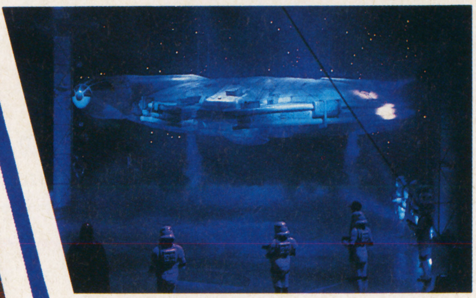
アメリカン・グラフィティ

➡『アメ・グラ』のヒーロー、ジョン・ミルナーらと踊るヒロミ。

『インディ・ジョーンズ』の次に、ヒロミがタイム・スリップしたのは1960年代のアメリカ。オールディーズが流れる『アメリカン・グラフィティ』の世界である。舞台奥の中央には巨大なジュークボックスがそびえ、ローラースケートをはいたウエイトレスが走り回っている。と、突然、ヒロミにからんでくるリーゼント・革ジャン・スタイルの不良たち。さて、ヒロミの運命は？

この１幕では、可愛いドレス姿のギャルたちが披露するダンスナンバーがみもの。中でもハンド・ジャイブがよかった。

⬆10分以上も続くダンスシーンが終って。



⬆巨大な宇宙船にはビックリ。

⬅レイア姫レナ・ジュリエット・フェネマはスポーツ万能。

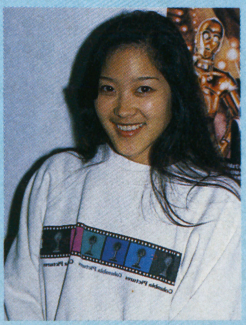
スター・ウォーズ

あのワクワクドキドキするような『スター・ウォーズ』のテーマソングが流れてくるといよいよショーの最後を飾るルーカスの最高傑作が始まる。

地球を襲う悪の化身ダースベーダー、それと闘うルーク・スカイウォーカーやレイア姫、ハン・ソロ、チューバッカ、そして、けなげなロボットＲ２Ｄ２とＣ３ＰＯ。おなじみのキャラクターたちとわれらが主人公ヒロミが、奥行き45ｍの広い舞台に据えられた宇宙船のセットで格闘劇を繰り広げる。

この１幕のみものは大がかりなセットと突然起こる花火の爆発。舞台の奥から、大音響とともに降りてくる巨大な宇宙船には度肝を抜かれる。花火にもびっくりするのだが、いつ爆発するのかは、観てのお楽しみ。さて、いったい、ヒロミの見つけたヒーローとは。

出演者はオーディションで選ばれた



➡ジェーンはワールドツアーにも出演する。

小さな身体で頑張るヒロミ役の日系4世

出演者60名は1000人をこえる応募者の中から選ばれた。そのうち、日本人は井本美穂と加村浩一。この２人の存在もうれしいが、ヒロミ役に日系４世のジェーン・オオシタが抜てきされたのもうれしい。そこで、ジェーンにインタビュー。

「私は、ロスアンジェルス生まれの日系４世です。これまで、ダンサーや性格俳優としてテレビに出演したりしていたのですが、今度、こんなに大きなショーの主役に抜てきされて、とても感激しています。私は身体が小さいので、大きな舞台に負けないように、大きく見せる演技をしようと心がけています。そして、一度しか行ったことのない日本に行けることを楽しみにしています」

公演案内

横浜公演　4月27日(火)～7月4日(日)　横浜アリーナ

大阪公演　7月9日(金)～8月8日(日)　大阪城ホール

名古屋公演　8月13日(金)～9月5日(日)　名古屋レインボーホール

入場料／Ｓ席：7000円、Ａ席：5000円(全席指定)

総合問い合わせ／キョードー東京

☎03・3498・9999

ヴァーチャリアン嘘つかない

コージィの業界暴言御意見版

POWER OF THE YELLOWS

Vol.7

by 渡辺コージィ

「陰毛パワーがメディアを変革する!! CD—ROM発展のカギはここにある」

今回から、新メディアには「エロ」のパワーがものすごく重要である、とゆー話を始める。ビデオがあれほど短期間で普及したのは『洗濯屋ケンちゃん』と『愛染恭子』のオカゲだったのだ。

映画だって最初は、ストリップ劇場の代わりの**「ピーピング・フィルム」**として爆発的に広まったのである。こーゆーことはみんな忘れたフリをしてしまうから歴史の教科書にも載らないのである。

さて今、一番注目度の高い次世代メディアといえば、マッキントッシュ・コンピュータのCD—ROMソフトだ。僕は今日、日本で一番マックのCDが売れてると言われてる渋谷の某ショップに行ってきた。そこに貼り出されていた売り上げチャートを見てビックラこいたわけだ。

第1位はなんと『YELLOWS』という、**国産マックソフト初のヌード写真集**だったのである。

少し解説が必要だろう。この作品はもともと、写真家の五味彬氏が「日本人の体型の記録」というコンセプトで撮り溜めたもので、数十人の女の子を**全裸**の正面アングルで押えている。当然、**ヘア**も**ボーボー**に写っている。

実はこれは、2年前にいったん、本という形態で某大手出版社から発売される予定だったものだ。それが発売日の直前に出版中止になったという、いわく付きの作品なのである。既に印刷製本されていた5,000部が、全て裁断されて廃棄処分されてしまったという。**「ボーボー」**が問題になったのだ。出版社が、オトガメを怖れて自粛したのである。

しかし、五味先生はメゲなかった。その写真すべてをマックのデータに落として、今度はCD—ROMとして発売することにした。それがこの『YELLOWS』なのだ。

トーゼン、**「ボーボー」**は健在である。ここでみんなは疑問に思うだろう。本という形だったら十分に予測された**オトガメ関係**は、CD—ROMの場合は平気なのか。

平気だ、と、僕は思う。デジタル・メディアの場合、当局のつけいるスキが無くなってしまうのだ。

⬆念の為いっとくが『YELLOWS』は「記録芸術」というコンセプトで創り出された傑作。（でも「ワイセツ」でもいいじゃん！）

現に今、マックのCD—ROMで、陰毛どころかお×××（自粛）ビラビラの、しかも写真じゃなくてパッコンパッコン動く映像モノのソフトが、大量に出回っている。

もちろんすべて輸入ものである。税関は、CD—ROMについては現在のところ、事実上**ノーチェック**だ。チェックしなきゃという動きも出てはいるらしいのだが、僕は断言する。それはナンセンスである。

だって、デジタル・データは回線で、つまり国際電話で送れちゃうんだもん。空港の税関チェックに、な〜んの意味もないわけだ。

つまり、この『YELLOWS』にはまずオトガメはありえない。

そこで一つ提案がある。このマックCD版の**『YELLOWS』**のデータを、紙にプリントして出版してみてはどうだろうか。

マックのDTPシステムは今日び、どこの印刷屋にだってある。最初に廃棄処分にした本と寸分たがわぬクォリティーのものが出来るはずだ。そして、それはあくまでも、既に公になっているCD—ROMのデータを紙に置き換えただけなのである。これに対して、当局はどう出るだろうか。

おわかりか？　つまりデジタル・メディアは**法形態のパラダイム**を変えてしまうほどにパワーを持っているのだ。

そして、もっと大切なことは、この『YELLOWS』が間違いなく、マックのCD—ROMドライブの普及にまで貢献しているという事実である。このソフトを買った人々は、高尚な芸術作品を鑑賞したいという目的があったわけではない、ということである。

ニューマシンを一般人（つまりオタクでもマニアでもない人々）に普及させようとしているメーカーは、ここに注目すべきである。

例えば…**宮沢りえのヌード写真集がメガCDでのみ限定発売、**ということだったならば、ゲームなんかやったことのない人でも10マン人くらいはメガドライブとメガCDを買っちゃったかもしれん。そーいうことだ。

こう考えると、「ゲームは清く正しく美しく」っつー固定概念、メディア革命の重大な障害になってることがはっきりとわかってくる。そーゆー話を次回にやる。

 イラスト・カリジュン

病人作家　小我恋次郎の

代々木上原の妖怪

GHOST IN OGA CITY

⬆著者近影（ゴルビー）

第7回「うわあああ〜っ！　30過ぎてウンコをもらしてしまったあ〜っ!!」

俺はどうも最近忘れっぽい。この前も新宿のヨドバシカメラで、やっと『スターフォックス』を手に入れて、帰ってきてやろうと思ったら…ない！　どっかに落としてきちまったみたいだ。んで、しかたがないのでもう1回わざわざ買いにいったのだ！

ところがだ。帰ってきたら…なんと、玄関の下駄箱の上に、さっきなくしたはずの『スターフォックス』置いてあるじゃね〜かよ！　ううっ、俺はジジイか？　いつそこに置いたんだか全然記憶ね〜ぞ！　よって、俺はこれを**「ダブルフォックス現象」**[注1]と命名する。

さてと…本題に入るがな。先日、某雑誌の取材で、歌手の小金沢くんのインタビューをすることになって、新宿で待ち合わせをした。

で、その当日。ちょっと寝坊をしちまった俺は、部屋を出るときに

（あ、ちょっとトイレ行きたいけど…時間がないからいいや）

と、思って急いで出掛けた。だが、それが間違いだったのだ。新宿の駅に着いたとたんに、わが腹部をおそう**猛烈なる便意**[注2]（簡単に言うとウンコの出発信号）！　以下は、その時の俺とウンコの会話の再現である。

「ううっ、デパートのトイレに入るから、もうちょっと待ってろよ」

（**待てないウンコ。**[注3]あと、2分で出発するウンコ！）

「バカ言うな。30過ぎてもらすわけにいかん」

（ウンコに歳は関係ないウンコよ）

「うるさいっ！　あ、トイレ混んでるっ！」

（あと、30秒で出るウンコよ）

「だから待てっ！　これから俺は取材なんだぞっ！　主人の立場も考えてから…」

（出モノ、ハレモノところかまわずウンコよ）

「それは『嫌わず』と言うのが正しいんだ」

（さすが作家ウンコ…あ、出発の時間ウンコ。さいなら〜。プリプリ〜…）

「だ〜っ！　待てぇぇぇぇ〜っ！」

（わっ、指で押し戻すのは反則よウンコ！）

「あっ、トイレ開いた！　ふう…助かった」

（……でも、ちょっとパンツに付いたウンコ）

「えっ？」

★　★　★

かくして、俺はパンツにちょっとウンコを付けたまま、歌手の小金沢くんの取材をしたのであった。小金沢くん、くさかった？

さて、この話を俺の親友のクリン（仮名）にしたところ

「あ、俺は**大日本印刷**[注4]でオシッコもらしたことあるぞ」

と言われた。わはは…40歳過ぎて何を言っておるのだ。「あるぞ」じゃないって。

彼の話によると、大日本印刷というのは社内がダンジョン状態で、一度迷うとどこにいるんだかわからなくなるそうだ。で、トイレを探してるうちにオシッコが我慢できなくなって…その時彼はどうしたと思う？　なんと目の前にあったジュースの**自動販売機の取り出し口**[注5]にしようと思ったんだそうだ。わはは、すげえ作戦だぞ。だが、そこに運悪く人が通りかかって…そのうちジョジョジョ〜と出てしまったらしい。俺はクリンに言った。

「そこでジュースを買って、それを飲んだあと、その空缶にすればよかったじゃん？」

「そんなことするぐらいだったら、もらしたほうがマシじゃ！」…それもそうか。

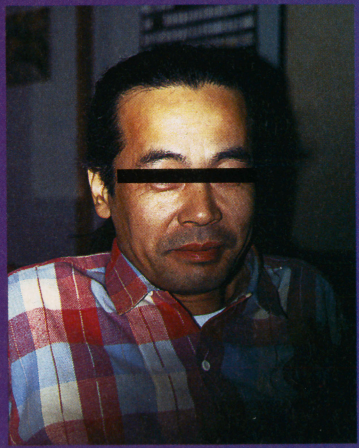
⬆新宿の駅前にはデパートがいっぱいあるんだが、なぜかどこのトイレも混んでいる。これ本当、困るウンコよ。

フィットネスクラブの写真のてんまつ

この前の写真の件だが、持って行ったら、なんと向こうの会員管理用の書類に張りつける写真のことだった。つまり、会員証には写真は付かないってワケ（上の写真）。なんだよ、ちくしょ〜！　あんなに盛り上げたのに…企画だおれだぞ！

今週のはずかしい人

大日本印刷の廊下で小便をもらした某マンガ誌副編集長のK氏（40歳）



（注1）結局、この2本のソフトは『スターフォックスA』『スターフォックスB』と名付けて、その日の気分によって遊び分けている。ま〜藤子不二雄みたいなもんだ。どこがだ？　（注2）急にしたくなることってない？　（注3）本当に喋ったワケではない。（注4）出版業界では有名なダンジョン。（注5）よしなさい、大人なんだから…。

さあここで問題です。この原稿は締切りを何日過ぎたでしょうか？

注　この漫画は人気変動スペースシステムを採用いたしました（世界初）。この漫画をおもしろいと思った方はアンケートはがきの欄外にパディと書いといてください。書いた人の割合によって漫画のスペースが変化します。（下欄参照）

©きくちゃん

アンケートはがきにパディと書いた人が20％未満だった場合☞1/4ページ、20～39％☞1/2ページ、40～69％☞1ページ、70～99％☞2ページ、100％☞16ページ。さあ、キミのはがきがパディを救う!!

電少NEWS SPECIAL ニュース

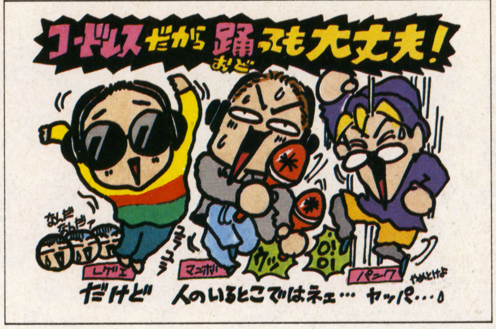
春が来て　頭の中も　桜咲く　はせがー

つーことで今週は電少始まって以来の（まだ7回目だけどさ）、大特情報！　原稿遅い奴も家賃払ってない奴（⬅どんちゃん）も夫婦ゲンカやってる奴（⬅私）もこれを読め！

深夜でも大ハクリョク!!コードレスヘッドホン ビクターHP-W770S モニター募集!!

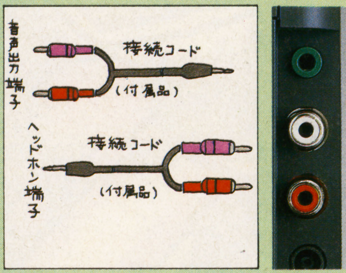
HP-W770S／22,000円

いや〜、何がアッタマくるって、都内の住宅状況！　高い家賃とっといて壁は薄っぺら、隣に音はつつぬけで満足にでかい音でガンズ聞くこともできやしない。かといってヘッドフォンはあのコードがうっとーしくてねー。私なんかしょっちゅう足引っかけてコードをぶったぎりますよ。ゲームやるときだって、せっかくステレオで音が出るＳＦＣなのに、ちっこい音でモノラルのテレビでヤンなきゃいけないことだってあるよね。そんなアータに大おすすめなのがこのコードレスヘッドフォンbyビクター。今までのコードレスタイプって、何かちゃちくってすぐ壊れそーだし、音もイマイチのが多かったが、こいつはすごい。大口径のドライバーユニットに重低音パワーのＳ．ベーススイッチ、低ノイズタイプの専用アンプ内蔵で音は文句なし。こいつをつけてストIIやれば超リアルな迫力で、気分はもうザンギエフ!!　小型軽量タイプ（HP-W550S／￥18,000）もあるからね。



ハードを選ばずHiFiサウンドが！

テレビ
HiFiビデオ
ビデオディスク
BS／CSチューナー
パソコン＆ゲーム
ミニコンポ
CD／DATプレイヤー
キーボード



音もさることながら、見逃せないのが、接続機器の多さ。トランスミッター自体にステレオミニジャック（ウォークマンのあれね）とピンジャック（ＳＦＣの接続コードの先っぽ）がついているので、ＡＶ機器はもちろん、ほとんどのゲームハードにも使えるっつーわけ。

2台くれるぞ、少年団よハガキを出せ！

でもってここまで読んだキミ、運がいいねー。ビクターさんのご好意でこのHPW-770Sを２名の読者様にモニターとして使っていただこうとゆーコトになりやした。何たってアータ、買やあ22,000円のシロモノですぜ。何て太っ腹なんだビクターは（倒置法）。家賃も電話代も払えないビンボーなライター（⬅どんちゃん）は今すぐにはがきを出せ！　☎101 千代田区神田神保町2-22-11カンナビル 電撃ＳＦＣ『電少ニュース、今度のみにいこうな、どんちゃん係』まで。

プレゼント

FMW川崎大会に6名様御招待！

スーファミソフトも発売される大仁田厚率いるＦＭＷの川崎決戦チケット（５月５日／川崎球場／アリーナSS席）を、読者先着６名様にプレゼント！　欲ちいキミは、急いでハガキを送ってチョ〜ダイ（笑）。

⬅史上初のとびだすチケット。（提供・ポニーキャニオン）

CD

伝説のオウガバトル

斬新なゲームシステムで、なにかと話題の『伝説のオウガバトル』。そのＢＧＭ集が発売ダゴン。なんとこのＣＤ、ソフトから23曲、アレンジヴァージョン23曲の全46曲収録のもろごっつ太っ腹な内容!!　まるで映画のサントラを彷彿させるドラマティックで壮大なサウンドは、ゲームのムズさも忘れる必聴の１枚!!

⬆４月25日発売。（￥2,400／税込／データム・ポリスター）

※本誌６号に広告掲載のテレビ東京系「ザ・ゲームパワー」の放送時間が変更になりました。毎週日曜日午前10時30分から11時までが放映の時間です。

電撃 ちばば寿司

おなかいっぱい笑える読者ページ!!

➡ちばば寿司とは…

ちばば寿司とは、非合法の寿司屋である。全国各地の電撃少年団員からゲームネタを集めて、こっそりと味合う秘密の場所なのである。そこの板前をやってるのが〝千葉達也〟という電撃少年団の中で一番若い隊員、スーパーお馬鹿さんなのだ!!

ちばば寿司では、誰のネタが一番多く掲載されるかを競う〝ちばば杯寿司争奪戦〟が展開されている。優勝者には、お寿司屋さんがサンプルとして使用している、ロウ細工寿司をプレゼント!! 第1回争奪戦は、15号まで開かれているぞ!!

➡応募のキマリ

ペンネームは10文字までOKだよ!! 住所・氏名・年齢、そしてコーナー名を忘れずに書いてね。ハガキ1枚にネタは1つだけ。活字ネタは、なるべく黒のインクかサインペンで書いてね。『すりすり!! すずり』は筆ペンで、イラストはできるだけ色付きで。必ず官製ハガキで送ってね。

〈あて先〉

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部ちばば寿司○○○○係

活字は1G、イラストは2Gあたえられます。

20XX年

10年後のゲーム界を大予言!!

20XX年『ドラゴンクエスト』では、「ガンガンいこうぜ」や「一杯やろうぜ」など、約3000種類の作戦を選ぶことができる。

京都市・猫だまし！ぽん吉

■ハセガ「おい、ちばば！ 飲みに行くぞ!! テメー、俺の言う事が聞けねーのか!!」

●ちばば「んな無茶な!! 僕はまだ未成年なんすよ！ ったく、勇者でもないのに大イバリだよ。誰か助けて!!」

20XX年『ドラゴンクエスト』は確実に力をつけてきたスライムが最終ボスになる!!

新宿区・としかず

20XX年『ワギャンランド』の主人公が吉田栄作になる。ウォオオオオオオオオ！

千葉市・侍大将飛雪

20XX年『熱血高校』シリーズで「カーリング部」「セパタクロー部」が出る。

市川市・岩間恵市

●ちばば「セパタクローのやり方なんか誰もしらないよ」

20XX年『シムシティ』は月々に"ワイロ"という収入が増えているっ!!

横浜市・竹下太郎

■ハセガ「おら、ちばば!! 今月の分の貢ぎ物を早く納めんか!! 俺様に貢ぐのだ!!」

●ちばば「誰かこの極悪人を倒してくれ…」

20XX年『ドラゴンクエスト』の町や村そしてダンジョンに公衆トイレが完備。当然、ダンジョンにはマドハンドの出る便所もある。

横浜市・花魁△太夫

●ちばば「勇者は紙を持っていなかった…。勇者はあきらめてパンツをはいた」

本日の大トロ賞 5G

保谷市・スライムともえ

⬅はぐれメタルより価値が出るんだろうな。でも、人々を困らせるモンスターをわざわざ天然記念物にすんなよ!!

20XX年『伝説のオウガバトル』は『伝説のナガシマバトル』になっているに違いない!!

千葉市・侍大将飛雪

●ちばば「なってない！ なってない！」

おもいっきりカルト ちばば寿司

本格的ゲームカルトクイズ!!

［問1］『ドラゴンクエストV』でカボチ村の宿屋の値段はいくらか?

府中市・フッフッフッ!!

［問2］『半熟英雄』で趣味が「食べ歩き」の女将軍は誰?

堺市・んばば寿司！

［問3］『ファイナルファンタジーV』のオープニングの所用時間は何分?

福岡市・ピン太

［問4］『ディープダンジョン』I、IIの発売はDOG。IIIはスクウェア。ではIVの発売元はどこ?

新潟市・富樫某

［問5］『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』の第2章の題名は?

千葉市・侍大将飛雪

［問6］『ドラゴンクエストV』のルフェランの町で、さまざまな呪文を研究して、「ルーラ」「パルプンテ」などを作りあげた、おじいさんの名前は?

日野市・新優次

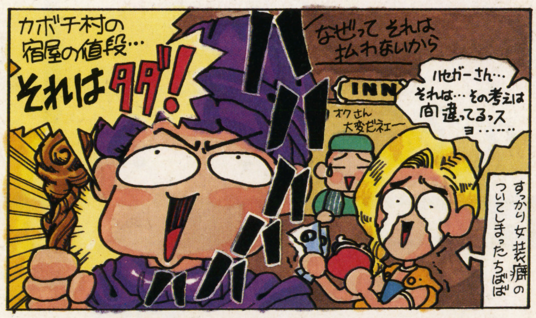
［問7］『スターフォックス』のカートリッジは他のカートリッジと外見の違う所がある。それは、いったいどこか?

神戸市・怒々位置

［問8］『ドラゴンクエストV』で消費MPが4の呪文はいくつあるか?

大阪府・船場良悟

［問9］『魔訶魔訶』のキャラクターデザインをした人物の名前は?



千葉市・侍大将飛雪

［問10］スーファミのBボタンは何色?

秦野市・五丈原の戦い

《解答》

問1の答え…24ゴールド　問8の答え…9
問2の答え…ミント将軍　問9の答え…相原コージ
問3の答え…4分　問10の答え…黄色
問4の答え…アスミック
問5の答え…沈黙の呪文
問6の答え…ヘネット
問7の答え…下から見るとロムの大きさが違う。

すりーすり!!

すずり

ゲームのタイトルで遊んじゃえ！

●羽咋市・カネカシーナ

ああっ つらいド…
（アースライト）

●甘木市・森田晋

変形蛾 遺伝
弁慶外伝
モスラ?

●東大和市・ピンタドラゴン

ホモ太郎 献血
（桃太郎電鉄）

●刈谷市・KK和

男の欲望
めくれろ
（F-ZERO）

●堺市・んばば寿司！

ひとりで手切るもん!!
（ひとりでできるもん）
……ほとんど……
自殺行動……

●多賀郡・WWF毛沢

服
（HOOK）

●丸亀市・ORANGE

あれは東大生
（アルバートオデッセイ）

●高知市・一本釣カドック

コントは好きでっす
（魂斗羅スピリッツ）

●ちばば「カネカシーナくんの作品は本人が風邪で寝てた時に考えたんだって」
■ハセガ「ORANGEサンは字がうまいねー！　女の子はいいよなやっぱり。電話番号メモっとこう」
●ちばば「書いてないっすよ、電話番号なんか！　僕は住所をメモっとこう！」

●桃生郡・バイセップスマン

加藤建設
（餓狼伝説）

●新宿区・仏のやすい

加納典明
（餓狼伝説）

ナゼダス

ゲームの謎をあばけ!!

中トロ賞 3G

やい『ファイナルファンタジーV』の召喚獣!!　お、おまえら召喚したときは1回しか戦わないのに、どうして俺たちと戦うときはずっといるんだっっっ!!

福岡市・今任徹

『ファイナルファンタジーV』で狩人が、動物を呼ぶのは矛盾してないか?

尼崎市・6マン

『ボンバーマン』の主人公は、いったいどこから爆弾を出しているんだ?

豊島区・ガルバトル

『スーパーマリオ』でクッパには子供がいるが、いったい奥さんは誰だろう?

和歌山市・星崎綾子

●ちばば「ひょっとして…ピーチ姫?」

『グラディウス』シリーズのボスは放っておけばナゼ自滅する。プレッシャーに弱い?

桑名市・祝再生YMO

『スーパー桃太郎電鉄II』で、なんで俺ばっかり"キングボンビー""デビルカード""スリの銀次"にひっかかるんだあ！　納得いかんぞー!!

松阪市・うたたね枕

●ちばば「それは誰もが思っていることだよ。謎でもなんでもないよ」
■ハセガ「人間は損したことしか覚えてないから、しょーがねーよ!!」

『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』には"学校"というものが見当たらないが、みんなどこで勉強してるのか?

山形市・シオン

『ドラクエV』で結婚後、一度も宿屋に泊まらずプレイすると子供は産まれるのか?

宮城県・バイセップスマン

おあいそタイム

超馬鹿男ちばばと遊ぼう!!

●ちばば「突然だけど、みんなにお知らせがあるよ!! 実は今回をもって、このおあいそタイムは終了なんす。特に理由はないんだけど、新学期に向けてちばば寿司も気分一新てとこかな。たぶん、はせがーさんの気まぐれだろうけど…」

■ハセガ「ぶわかもの！俺にはちばばなんかにゃワカラナイふかーい考えがあるんだよ。次回からは小我恋次郎がおおくりするスーパーおたよりページ『恋ちゃん＆はせがーの電撃笑年団』が始まるのだ。略して電笑」

●全然ふかーいタイトルじゃないでしょ！とにかくこれからはゲームネタは今までどおりちばば寿司へ、それ以外のカラーイラストや、オモシロ話は『電笑』へ送ってチョーダイ!! 今後ともよろしく！

ちばば寿司の成績と学校の成績はどうやら反比例するようだ……。

新宿区・としかず

■ハセガ「学校の成績がよくても、ロウ細工寿司はもらえないぞ!! ちばば寿司に投稿した方が人生のためになるぞ!!」

●ちばば「としかずクン、このおじさんの言うことを信じちゃダメだよ!!」

ハセガさんは、プロレスファンですが、どの団体が一番好きなんスか？ ちなみに自分は新日本の蝶野の大ファンっす!!

北海道苫前郡・馳ウォーリアー

プロレス好きのハセガ様へ。天龍源一郎を倒してください!! 健闘を祈ります……。

茨城県・WWF毛沢

■ハセガ「俺は世界最強の男だぜ!! だから天龍とはいい勝負をすると思うぞ!!」

●ちばば「この前の大仁田サンの取材のときビビリまくってたじゃないですか!!」

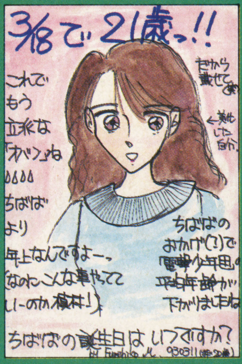
ちばばサン、ハセガに相当いじめられている様子ですが、もう大丈夫。僕がこっそりハセガの弱点を教えてあげますから。それは夏の終りの血液検査!! フフッ!!

長野県・あーけろん

●ちばば「よし、ハセガ隊長の弱点大募集!! ハセガを倒すヒントを教えてくれ!!」

佐久市・烈光

僕はいつも舞ちゃんをとるよ。胸の動きはムフフだね!! 一度春麗との対決をみたいぞ!!



名古屋市・槙村文彦

ちばば寿司の投稿者に年上の女性が多いのでビックリ!! 写真も送って欲しい。(半分マジ)

伊勢市・桐島あかり

イラストネタ、一番人気のツインビー。色がカラフルだからとっても目立つよ!!

第1回ちばば杯寿司争奪戦!!

〈1位〉…ちばば寿司特製ロウ細工寿司〈2位〉…特製ロウ細工ちらし寿司

1回掲載されると、特製ヘンテコシールと500円の図書券をプレゼント!!

としかずクンが2位に7Gの差をつけて独走態勢にはいった!! 今回、新しくランクインしたカネカシーナくんは、ハガキの量は今では断トツ!! としかずクンよりも、ハガキの量は多いので今後の伸びが楽しみ!! ランクインはしていないが、シオンくんのハガキの量も普通ではない。次号では、かなり上位にランクインするかもしれないぞ!!

➡途中経過

1位	としかず	16G
2位	猫だまし！ポン吉	9G
3位	セイント川原	8G
〃	地獄からの使者	8G
〃	兵頭功也	8G
6位	遊び人のりょーさん	7G
〃	安土桃子	7G
8位	うにょ〜ん	6G
〃	カネカシーナ	6G
10位	東丈	5G

六月上旬創刊

詳しくは次号を待て

発売／主婦の友社
発行／メディアワークス

祝

祝電撃文庫創刊!!
RPGもよろしくね
安田均

祝、電撃文庫創刊！
やっと出ますね、よかった、よかった。
榊涼介のSLG小説もよろしく！
榊涼介

電撃文庫の創刊はめでたいことです。MADARA PROJECTとしても田島昭宇を文庫カバーのイラストレーターとして皆様にこき使っていただくカクゴは出来ています。でも私も「MADARA転生編」の小説を書くカクゴをしなくてはいけないようなので少しつらいです。でもがんばります。
MADARA PROJECT
大塚英志

電撃文庫 創刊おめでとうございます。

うわはははははは
そのうち なんか やりましょね

電撃文庫 創刊 おめでとう！
おそらくは正気の沙汰でないスタッフに
愛をこめて！ 渡辺麻実

私もがんばりますので
よろしくお願いします。

電撃文庫創刊めでたい 祝FAX
創刊だ！めでたい!! どんな新シリーズが飛び出すのか!? ワクワクドキドキ!! ああ眠れない……

悠久のシアトル電撃生活。
すっかり日本人になって、帰ってくる！
今度の、一 TERADA！
日本魂
寺田憲史

こんど「でんげきぶんこ」って
きいたんで、ボクは
とってもうれしいです
おかほりさとる

山本弘です
僕にも何か書かせろ！

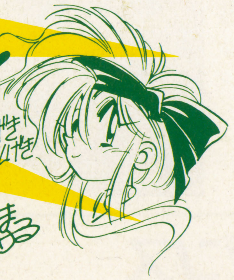
「電撃」から文庫！

祝 電撃文庫創刊
さあみんなで口をこんな風にして「でんげきぶんこ」といってみよう。

電撃文庫創刊おめでとうございます。
新しい文庫になるよう期待しています。
水野良

電撃文庫、ご創刊おめでとーございます。
お金をガバガバもうけて、わたしの口座に
ドバドバ振り込んでください。よろしく。

中村うさぎ



きりしま たける

目いっぱい期待してます！

祝 電撃文庫創刊！
世界征服の野望に
また近づきましたネ(^^)
from 黒田幸弘 ©MUSE SOFT

創刊おめでとうございます。
どうか極上のエンターテインメントの
宝庫となりますように!!
松枝蔵人

電撃ウラワザEX

★今回も目の覚めるようなワザがいっぱい！　シビしまくるぞ！

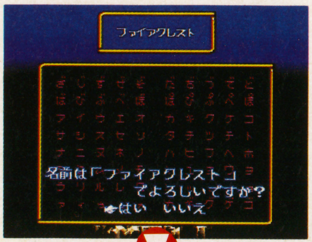
伝説のオウガバトル

SFC

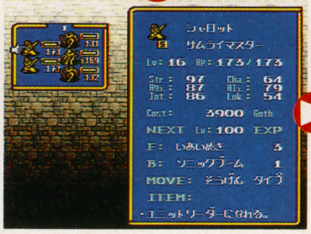
完全独立の隠し面

たった１面で終わってしまう、完全に本編とは独立した隠しステージが存在することが判明したぞ。行き方は、名前登録の時に「ファイアクレスト」と入力するだけ。後は普通にタロットの質問に答えていけば、隠しステージ「ドラゴンズヘブン」に行くことができるのだ。ここでのボスはアルビレオという、エンチャンター。そう、「妖術師」の章に出てきたあのボスなのだ。こんな所で生き延びていたとはね。ボスがエンチャンターなら、作ったばかりの主人公では不利だって？　大丈夫、主人公を始め最初からいるユニットすべてが、リッチやブラックナイトなど超強力メンバーばかり。マップもそんなに広くないし、資金も最初から30万も持っている。だから簡単にクリアできるはず。しかも完全に独立しているので、これが終われば即エンディングというお手軽さなのだ。でも話しの都合上、「妖術師」の章クリア後、息抜き程度に遊ぶのがちょうどいいかもね。

東京都　森島年純クン



⬅名前登録でこのように入力するだけ。タロットの質問はいつもどおりに答えて行こう。これで隠しステージに行けるぞ。



⬆いきなりこのメンバー。敵もかなり強いけど、これなら正面からぶつかりあっても勝つことは可能だ。

➡これが隠しステージ「ドラゴンズヘブン」。このステージ以外はどこにも行くことはできない。

デッドダンス

SFC

敵キャラを操作できるぞ！

まず電源を入れたら、ストーリーモードかVSCPUモードでゲームを始めよう。試合がスタートしたら、すかさずⓧを押してポーズをかける。そしてＩコンとIIコンのⓢを同時に押して爆発音が鳴ったら成功だ。ポーズを解除すると、敵をIIコン側で操作することができるようになるぞ！　このコマンドの効果は、電源を切らない限りずっと続くから、途中でモードを替えたい時はリセットを押すだけで手軽に行える。ちなみに再びポーズをかけて、さっきのコマンドを入力すると、ノーマルの状態に戻るぞ。これで対戦プレイがいっそう熱くなるに違いない！

愛知県　サンディークン

➡ポーズをかけたらＩコンとIIコンのセを同時に押すのだ！

⬅ほら、敵キャラをIIコンで操作できるでしょ？　友達を家に呼んで、ガンガン対戦しよう。盛り上がるぞー。

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!!

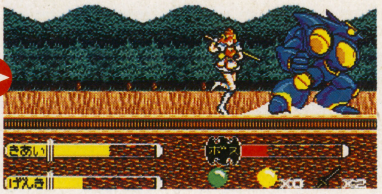
負けるな！ 魔剣道
SFC

負けるな！ 即コンティニュー

以前紹介した「タイトル画面の舞ちゃんが動かせる」っていうウラワザ覚えているかな？ 実はあのワザには続きがあったんだ。電源を入れて舞ちゃんが歩き始めたらⓇを押し、画面の右端で止まったら㋜でタイトル画面にしてゲームスタートして、後はいつも通りにプレイ。そしてゲームオーバーになったらⓁⓇを同時に押しながら㋜で、なんと死んだその場から再開できるのだ！ このワザはラウンドセレクト（タイトルでⓎⓎⒶⒷⓍⓎⒶⒷの後㋜）と組み合わすことができるので、いままでクリアできなかったキミは今スグに試そうぜ。

東京都 聡さんありがとうクン

⬆「えーん、せっかくここまできたのにー」といつも舞ちゃんを泣かせちゃうダンナ、いいワザありまっせ。



⬆これならボスで死んでも全然へーキ！ でもコンティニューが切れたら、ハイそれまーでーよー。

伝説のオウガバトル
SFC

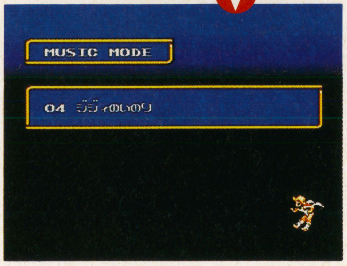
やっぱり隠されていたのだ！

このゲームの音楽って、壮大でカッコイイよね。サウンドテストがあればイイのになって思ってた人も多いんじゃないかな？ 実はちゃーんと用意されていたのだよ。「NEWGAME」で始めて、ウォーレンに名前を聞かれたら"MUSIC／ON"と入力しよう。たったこれだけのことで全部で24ものサウンドが楽しめてしまう。どれもシビレるほどイイ曲なんだけど、そのネーミングはけっこう型破り。ウォーレンがタロット占いをしてくれる場面の曲なんか、"ジジィのいのり"ってんだから笑えるよね。その他にもイカス名前の曲がいっぱいあるから、後は実際に自分で試してみてくれ！

大分県 磯口修平クン

⬅まずは「NEWGAME」で始めるのだ。

⬅名前は"MUSIC／ON"と入れよう。



⬅ほら、サウンドテスト！ 名前入力画面にいた妖精もいっしょだ。

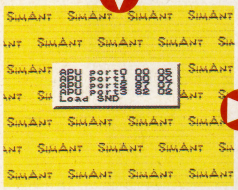
シムアント
SFC

デバッグモード

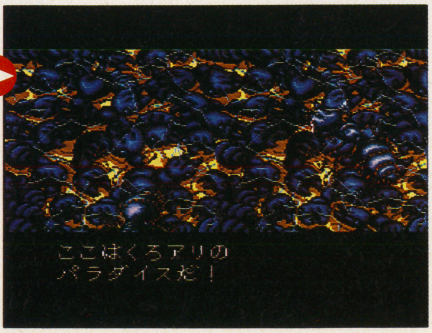
コントローラを1Pに、SFC用のマウスを2Pにセットする。ゲームを立ち上げタイトル画面でコントローラのⓁ+Ⓡ、マウスの左右のボタンを同時に押しながらコントローラのⒶを押すと、なんとデバッグ用メニューが現れるのだ！ デバッグ用メニューは感動のエンディングを見れたり、サウンドセレクトを楽しめるぞ。本当にうれしいワザだよね。

東京都 菅原二等兵クン

⬅これがデバッグ用メニュー。いろいろあるでしょ？ これが結構楽しめるのだ。



⬆これがサウンドセレクト。シムアントのあらゆる音楽が聞けるのだ。



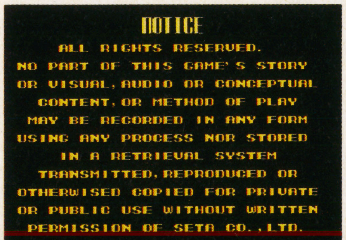
➡そしてエンディングも見られる。デバッグならではのメニューだね。

エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡
SFC

ランクセレクトモードだ！

電源を入れて「NOTICE」と画面に表示されている間に、素早く✚上、下、左、右、Ⓧ、Ⓑ、Ⓨ、Ⓐ×7の順に押そう。連射パッドを用意して、Ⓐを連射で固定しておけば楽にコマンド入力できるぞ。成功すると画面左上に数字が出現する。この状態でゲームを始めて、車を選択する画面でグループC、F3000、F1のいずれかを選ぶと、そのランクでプレイすることができるのだ！ このモードでバリバリ走ろうぜ！

石川県 野沢良光クン


NOTICE
ALL RIGHTS RESERVED.
NO PART OF THIS GAME'S STORY OR VISUAL, AUDIO OR CONCEPTUAL CONTENT, OR METHOD OF PLAY MAY BE RECORDED IN ANY FORM USING ANY PROCESS NOR STORED IN A RETRIEVAL SYSTEM TRANSMITTED, REPRODUCED OR OTHERWISED COPIED FOR PRIVATE OR PUBLIC USE WITHOUT WRITTEN PERMISSION OF SETA CO., LTD.

⬅この画面でコマンド入力だ。急いで入力しないと失敗しちゃう。

⬆この中から、キミの好きな物を選んでプレイできる。いきなりF1ってのもオツなもんでしょ？

ウラワザの友

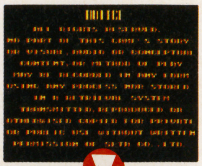
愛に生き、愛に死す。最近はなおさらHな羽岡でっ～す。オナ○ー。さて、本題。最近オレはでかい買い物（鯨とか、東京タワーでなく、高い物ね）をしました。さてそれはなんでしょう？ クイズです。当たったら乳首を見せて上げます。っていう下品なネタはおいといて、当たったら…オレの持っているゲームソフトの中からクソゲームだけを厳選してプレゼント。ご応募お待ちしてるでちゅ。:び

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!!

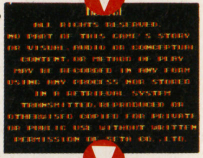
闇 エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡 SFC
タイムアタック

ゲーム大会で使用された、タイムアタックモードを楽しめるコマンドが隠されていたぞ。電源を入れてすぐの「NOTICE」の画面が表示されている間に、IIコンで✚上、Ⓧ右、Ⓨ、下、Ⓑ、左、Ⓐ、Ⓐ、と素早く入力するのだ。成功すれば画面左上に数字が表示されるぞ。でも「NOTICE」の画面はすぐに消えるので難しい！

東京都　嵐ヶ丘クン



➡ここでコマンド入力。急ぐのだ。



➡成功すればこの通り。左上に注目。

➡ゲーム大会で使われたタイムアタックモードだ。

地 邪鬼破壊 SFC
あとちょっと

パスワード入力の時、「CRUSHEND」というパスワードを入れてみよう。なんとスコア999999000点というスゴイ状態からゲームを開始できてしまうのだ。このゲームは10億点取ったらエンディングを見ることができる。普通に遊んでたんじゃそう簡単に出せるスコアじゃないよね。でもこのパスワードなら、あと、たった1000点でエンディング！

福島県　矛盾クン

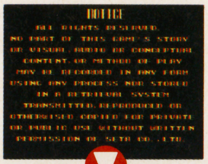
➡この画面の通りのパスワードを入れればOK。

➡ボールの数は3つだけど、あと1000点くらいならほんの一打ちで終了なのだ。

地 エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡 SFC
サウンドテスト

「NOTICE」の画面が出ている間にIIコンでⓁ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓡと入力するのだ。画面の左上に数字が表示されれば大成功。これでゲームに使われた音楽を楽しむことができるぞ。コマンド入力時間は一瞬しかない。指先の器用さが物を言うコマンドだ。

大阪府　池上正太クン



➡この画面はすぐに消える。急げ！

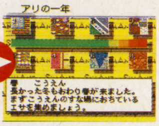
➡コマンドは難しいけど、成功すればこのようにサウンドテストが楽しめる。頑張って入力だ！

天 シムアント SFC
面セレクト

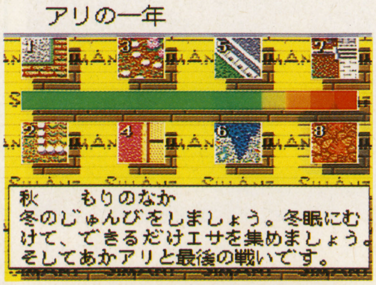
コントローラを1Pに、SFC用のマウスを2Pにセットする。「シナリオゲーム」を選びシナリオメニューが現れたら、マウスの左ボタンを押す。すると8個のシナリオの中で自分の好きなシナリオからゲームを始められるぞ。

千葉県　反省猫クン

➡シナリオメニューがこの画面。



➡左を押せば、この通り！



➡いきなり8番目のシナリオから、始めることもできるぞ！

闇 つっぱり大相撲 SFC
サウンドテスト

TVの相撲はまだ始まっていないけれど、『つっぱり大相撲』は今がシーズンかな？　ゲームの熱戦にちょっと疲れたら、このサウンドテストで一息入れてみてね。やり方は、タイトル画面でⓁ+Ⓡ+Ⓧ+Ⓐで写真の画面になったら成功だ。優勝のBGMを聞けば、気分は横綱!?　ごっつぁんです。

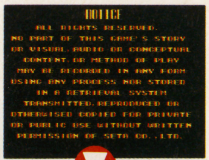
神奈川県　土井光弘クン

⬆いかしたスモウレスラーバンドの面々。曲のひとつひとつにちゃんと名前がついてたりするのだ。

地 エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡 SFC
コースセレクト

「NOTICE」の文字が出ている画面で、IIコンのⒶ×4、Ⓑ×14以上の順に入力して、画面の左上に数字が現れたら成功。F1でセーブされているファイルでゲームを始めてCOURSEの紹介画面の時、✚の上下で好きなコースを選ぶことができるのだ。このワザは入力するのが難しいので、連射パッドを使うと入りやすいぞ。

北海道　春菊クン



➡この画面で入力する。素早さがカギ。

➡成功すれば好きなコースを選べるぞ。JAPANコースもすぐに走れてしまうのだ。

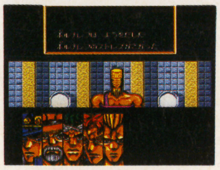
ウラワザの友

つい最近、編集の伊藤さんが恐い話に弱いことを知った。伊藤さんもやっぱり女の子なんだねぇ。でも興味深そうに恐い話の本を読んでいるのを見ると好奇心旺盛なんだなぁと、つい弟切草の奈美を思いだした。今度徹夜する時は梅田さんと一緒に、仕事そっちのけで恐い話をしてやろう。泣くのが早いか怒るのが早いか…羽岡さん賭けませんか？　賭けごとはいけないと怒られたばかりの：浅

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!!

ジョジョの奇妙な冒険　SFC
ハー、スッキリ

とってもナイスなウラワザをひとつ。インドでジョジョたちが宿泊するホテルのトイレを調べてみよう。すると調べたキャラが用を足して、たまったストレスを解消させるのだ。ストレス解消もイカスが、用を足すときのアニメーションは爆笑ものだぞ。



⬆やっぱたまったら、出さなきゃ毒だね(何を?)。

長野県　アサキチクン

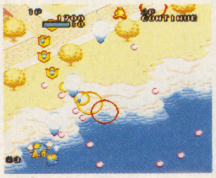
エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡　SFC
驚異のエンジン

エンジンがRANK8の状態で研究所の開発に、さらに10万ドルを投資しよう。するとすぐに凄いエンジンが完成する。その名もスーパー・スペシャル・グレート・エンジン！ このエンジンは時速300kmを超えた時にⒶを押すと、信じられないスピードを出してくれるのだ。ただし1度使うと壊れてしまうので、どうしても1位を取りたい時だけに使うようにした方がいいぞ。

和歌山県　小林麗子クン

POP'nツインビー　SFC
レベル8ィ!?

オプションモードに入ったら、かの有名なコナミコマンド（✚上上下下左右左右ⒷⒶ）を入力。するとレベル7のとなりに8が現れるのだ。この時、ボタンの配置がずれた状態なので、自分の好みに戻すのを忘れずにね。



⬆のっけから、この弾の量とは…。かんべんしてー！

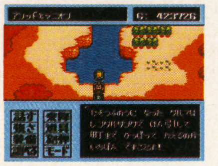
福井県　すぺしゃるさんくすクン

POP'nツインビー　SFC
三種の自爆

おなじみとなった（?）コナミ特製自爆コマンドだ。ポーズしてから、✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐ。または✚上、上、下、下、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓑ、Ⓐ。もしくは✚Ⓑ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓧ、Ⓐ、Ⓨ、Ⓐ、Ⓨ、上、左のどれを入力しても、ポーズを解除した瞬間に自爆してしまうのだ。これはいままでのコナミゲーム、お得意のコマンドだよね。

大阪府　お口の恋人タコ焼きクン

メタルマックス2　SFC
海の貴婦人



⬅この口調って、高城●子を思い出す…。

ゲーム中盤で入手する船、ネメシス号は女性!? この事実を確かめたい人は、ネメシス号に話しかけてみよう。船のくせに（失礼）会話ができるのだ！ 「海の貴婦人」っていうジョークなんだろうね、これ。

茨城県　ダメだこりゃ！クン

バットマン　SFC
9人まで増える

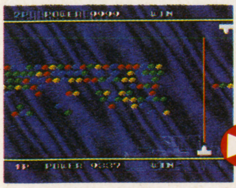
バットマンの人数はオプションで7人まで設定できる。でも難しいゲームだけに「もうちょっと欲しい！」という人も多いはず。そんな人にうれしいウラワザがこれ！ オプション画面にして、Ⅱコンでコナミコマンド（✚上上下下左右左右ⒷⒶ）を入力して、音が鳴ったら成功。これで最高9人まで設定できるようになるのだ。この2人の差は大きいね。

佐賀県　木村健太クン

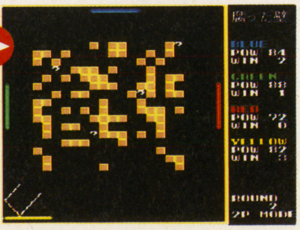
エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡　SFC
オマケゲーム

手軽に楽しめるオマケゲームを2つ紹介。「NOTICE」の文字が出ている画面で、ⅡコンのⓎ×4、Ⓧ×2を入力すると、なんと簡単なオマケゲームが楽しめるのだ。さらにⓍ×4、Ⓨ×2の入力でもう1つのオマケゲームが遊べる。このオマケゲームはとても簡単なので、レースのちょっとした息抜きにもってこいだよね。

鳥取県　港野容子クン



⬆オマケゲームその1。対戦ゲームなのだ。



➡オマケゲームその2。こちらも対戦ゲームだ。ブロックくずしを思い出してしまう。

獲得賞品一覧表なのだ！

- **光の賞：8000ＶＴ＋5000円分のおもちゃ券**　光竜「アーギャ」：光を治める聖なる竜。神に近い。
- **天の賞：5000ＶＴ＋3000円分のおもちゃ券**　天戦士「バビロン」：神族さえ恐れる斬魔剣を持つ。
- **地の賞：4000ＶＴ＋2500円分のおもちゃ券**　地導師「アニャン」：大地の力を操る僧侶的存在。
- **霊の賞：3000ＶＴ＋1500円分のおもちゃ券**　霊魔喚師「ルシファ」：呪文ならなんでもOKの魔人。
- **闇の賞：2000ＶＴ＋1500円分のおもちゃ券**　闇王「グノース」：永い封印のため記憶を失った巨人。

ウラワザのハガキを送ってくれ！

ゲームをしていてアヤシイと思ったら、やり方を確認。方法を我らゲーマーチームに分かるように書いて、ハガキかＦＡＸで送ってくれ！ 図があるともっといいぞ。

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル「電撃ＳＦＣ」ウラワザ係
FAX03-5276-2217

ウラワザの友

この頃「ソフトを買うだけでプレイしない」という、えらくもったいないことを繰り返している。『コットン』『ゼロヨンチャンプ2』『フォーセットアムール』『ムーンライトレディ』と思いついただけで、あるわあるわ…。だいたい俺は「販売数が少ない」「再販しない」なんつーウワサに弱いからなあ。それにしてもギャルゲーが多いのが何だけど（笑）。　スーパーリアル麻雀が待ち遠しい：中

電撃クリニックEX スペシャリティー

ページ増大、内容充実、いつもの3倍のボリュームで送るクリニックスペシャル！ これぞ完全保存版だ！

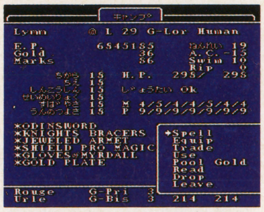
ウィザードリィV

担当 ほやへ田島

●レベルアップ編

『V』になって難易度が異常に高くなったため、謎解きに苦しんでいるうちに何となくレベルは上がるもの。とは言え限度はあるし、謎らしい謎もない序盤ではやっぱり苦しいよね。そこで、速攻でレベルを上げまくる方法を紹介しよう。

まずは、キャラメイクで粘る。今回はボーナス60がよく出るので、初めから侍や忍者を作っておこう。そして2、3レベル上げたら彫像の謎掛けにわざと間違ってこうもりを倒しまくる。次にエレベーターでB4Fに降り、回廊の先で粘る。魔術師がラダルトを覚えたらB5Fの回復の泉近くでさらに粘る。ここでティルトウェイトを覚えるくらいまではいくだろう。そうそう、ひと戦闘終わるごとにセーブは忘れないように。この後はB6Fにある泉で魔力を回復しつつ、同じ泉の最下層にいる敵を倒しまくろう。泳ぎのレベルは十分かな？ 敵は潜る度に出現するけど、深度が深い上に強敵だぞ。そしてレベル17くらいで笑うヤカンに挑戦し、倒せるようになったらこっちの物。後はヤカンを倒しまくればOK。あまりにザッと紹介しすぎたかもしれないけれど、要は笑うヤカンがポイント。こいつにさえ勝てれば、レベル100も夢じゃない！



➡笑うヤカンは非常に強いけどべらぼうな経験値をくれる。1度倒したらカント寺院で復活させよう。

●シナリオクリア編

クリニック宛にくる質問で最も多いのがこの『ウィズV』。そこで今回は特別に『ウィズV』に関する質問を集めて見た。まだクリアしてない人に、少しでも役に立ってくれれば有り難いな。本当は自力で解くのが一番いいんだけどね。

Q B1Fの彫像が出してくる謎が分かりません。いきなり詰まってもう2か月。お願い誰か助けて〜。　東京都　静香クン

A 序盤の一番最初の小手調べなのに、なぜか質問が多いぞ。答えは簡単、「バ」で始まる有名なモンスターの名前。でも、この「バ」をちょっと気取って「ヴァ」と入力したらダメ。これで引っかかってる人が多いみたいだね。

Q 氷のフェリーの組み方が分かりません。このイベントは絶対にクリアしないといけないのですか？　埼玉県　邪クン

A あることに気づけばフェリーを使わずにB7Fに行けるので、組み立ててない人もいるみたいだね。でもこのフェリーを動かさないと、ある重要アイテムが手に入らないんだ。「マイティヨグ」に組み方を教えてもらおう。

Q 平均レベル80の最強パーティです。おかげで、あいつが倒せません。なにか楽に倒せる方法はないですか？　岐阜県　藤康クン

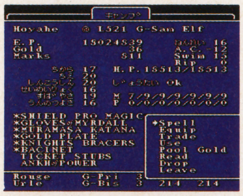
A 最後に出てくるクローンのことだね。自分のキャラとまったく同じ能力を持っているから、自分が強いほど倒しにくくなるのだ。とにかく速攻で僧侶魔法を使えるキャラを倒そう。敵にまわるとバディを連発してくるからだ。後はもう運次第。ちなみに敵はアイテムを使うことができない。呪文効果のあるアイテムを持っていると、気休めにはなるぞ。

Q カードを3枚手に入れました。でも、クラブのエースだけが見つかりません。ヒントでいいから教えて！　東京都　木内透クン

A エースは最後に出すものだという言葉を聞いたことあるだろう。今は何も考えなくていいぞ。4本の杖と3枚のカードが揃い、全ての情報を聞き終えたら、序盤で入手したあのアイテムを持って最後の儀式に挑もう。そうそう、アイテム欄は1つあけておこうね。

●こんなウラワザもあるけれど

マロールとマハマンを使えるキャラを用意し、1人で冒険を始める。戦闘になったらマハマンを唱え、「失ったレベルを回復する」という効果を選択。後はマロールで戦闘離脱し、城に戻ればOK。なぜかトレーニング場の中の誰かのレベルが突然上がってしまう。必ず成功するワザじゃないけど、うまく行けばレベルは300〜500、HPは2万〜3万と、まさに化け物。でもゲームがつまんなくなるぞ。



⬅レベル100でも死ぬときゃ死ぬのがウィズのいいとこなのに…。これはいくら何でもちょっと強すぎる。使わない方がいいぞ。

しろー大野：おなじみ友を金で召喚する絵屋

Q 最後の儀式で問われる質問が全然分かりません。いつも途中で間違えてしまいます。何を答えればいいの？　広島県　若司クン

A 灯すべき蝋燭は聖なる側面。3つあるぞ、すべて聞きだしたか？ そして答えるべき言葉は、B3Fをくまなく調べると分かるハズ。さらに、最後の質問の答えは…。そう、君自身のことだよ。ここまでくればあと少しだ！

ゲームの友

「もし顔が四角だったらシェービングは簡単」ってCMがコワイ。この前夢に見ちゃったじゃないか。でも顔が四角だったら、カドのところに生えたヒゲをそるのはムズイと思うぞ。CMで思いだしたけど、今オレは「ヤキソバン」に夢中だ。あのバカらしい設定（お湯をかけてヒーローを倒せるかっての）が非常にイイ！ マイコーを初めてカッコイイと思ったぞ。続編をもっと作ってね。　：梅

ゼルダの伝説

担当
メガテン梅田

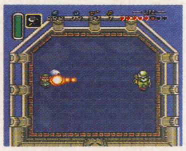
●雲の上を歩いていると…

デスマウンテンの、左下の写真の場所に行こう。そこでマジカルミラーを使って✚下を押し続けると、なんと雲の上を歩けるのだ。でも調子に乗ってると、画面がグチャグチャになってしまうぞ。

⬆崖ギリギリの位置に立ってミラーを使う。 ⬆光世界にチェンジすると、雲の上を歩ける。 ⬆でも塔に近づくとバグっちゃう。ドヒャー！

●アグニムを倒す武器？

アグニムの魔法を跳ね返せる物はマスターソードだけ。本当にそうかな？　右の写真を見てごらん。なんと虫取り網で魔法を跳ね返してるでしょ。緊張するボス戦も、お笑いシーンに早変わりなのだ。



⬆必殺、網返し！　本当に倒せるから笑えるよね。

●水かきがなくても泳げる！ でも…

➡場所が非常に微妙なのだ。

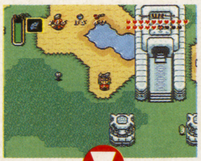
➡ほら、泳げた。でも敵に注意。

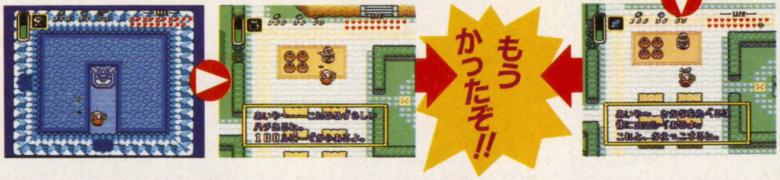
⬆と、止まらないー！　こうなったらリセットするしかないのだ。

水かきを手に入れてない状態でハイラル湖の南東に行こう。写真の場所で左を向いて✚左上を押すと、湖を泳げるのだ！　でもダメージを受けるとバグっちゃうから注意。

●お金になる生き物

ハイリア湖の東の洞窟にある妖精の像に体当たりすると、黄金のハチが出現。網で捕らえて敵近くで放てば強力なオプションになるぞ。コイツをカカリコ村で売れば100ルピー！　さらに草原のほこらの水門を開けて出てくる魚もカカリコ村で売れるのだ。





●ハートのかけらを入手できる場所

1	カカリコ村の南西で、15秒以内に迷路をゴールする	7	教会の西の高台にある石に体当たりして出てきた洞窟の中	13	闇の世界のピラミッド	19	砂漠の北東の高台にある石を持ち上げると出てくる洞窟の中
2	カカリコ村のブラインドの隠れ家で入手	8	砂漠の神殿の途中から行ける、砂漠の西の高台	14	はぐれ者の村の宝箱屋で当てる	20	はぐれ者の村のはずれにある杭を全て叩くと出てくる洞窟の中
3	カカリコ村の井戸の中	9	ゾーラの巣の中	15	はぐれ者の村の南西にある掘り物屋で見つける	21	デスマウンテンのふもとの洞窟を通り抜けた先にある高台
4	迷いの森で、草を切ると出てくる洞窟の中	10	デスマウンテンの洞窟の中	16	動物の広場の南の高台にある石を持ち上げて出てきた洞窟の中	22	ＬＥＶＥＬ６の左にある洞窟の中
5	砂漠の北東にある洞窟の中	11	メガネ岩の上	17	ハイリア湖の高台	23	ヘブラ山の真ん中あたりにある洞窟の中
6	草原のほこらの水門を開けて、池を干上がらせて出す	12	きこりが切っていた木に体当たりして出てきた洞窟の中	18	墓のすぐ北の高台にある洞窟の中	24	ＬＥＶＥＬ７の途中から行けるヘブラ山の洞窟の中

●アイテム一覧表

アイテムの入手場所と条件を一挙公開！　これさえあればもうバッチリさ。入手困難な物もあるけど、根性で見つけよう！

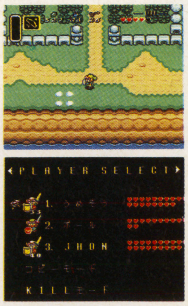
ＬＶ３ソード	鍛冶屋の相棒帰宅後、ＬＶ２ソードを鍛えてもらう
ＬＶ４ソード	ＬＶ３ソードを闇世界の不思議の泉に落とす
ＬＶ２シールド	店で買う／ＬＶ１シールドを不思議の泉に落とす
ＬＶ３シールド	ＬＥＶＥＬ７ダンジョンの大宝箱
青い服	ＬＥＶＥＬ５ダンジョンの大宝箱
赤い服	ＬＥＶＥＬ８ダンジョンの大宝箱
ペガサスの靴	東の神殿クリア後、長老サハスラーラにもらう
パワーグラブ	砂漠の神殿の大宝箱
パワフルグラブ	ＬＥＶＥＬ４ダンジョンの大宝箱
水かき	ゾーラの巣で買う
ムーンパール	ヘラの塔の大宝箱
弓矢	東の神殿の大宝箱
銀の弓矢	弓矢を闇の世界の不思議の泉に落とす
ブーメラン	ハイラル城地下の宝箱
マジカルブーメラン	ブーメランを不思議の泉に落とす
フックショット	ＬＥＶＥＬ２ダンジョンの大宝箱
赤い爆弾	ＬＥＶＥＬ６クリア後、爆弾屋で買う
魔法の粉	迷いの森で入手したキノコを魔法屋に渡す
ファイアロッド	ＬＥＶＥＬ３ダンジョンの大宝箱

アイスロッド	ハイリア城の東の洞窟の宝箱
ボンバー	砂漠の高台の石碑でムドラの書を使う
エーテル	ヘラの塔の西の高台でムドラの書を使う
シェイク	わざわいの泉に物を投げ込む
マジックハンマー	ＬＥＶＥＬ１ダンジョンの大宝箱
シャベル	闇世界の男の子からもらう
オカリナ	動物の広場で掘りだし、闇世界の男の子からもらう
虫取り網	カカリコ村でもらう
紫の宝箱	ＬＶ３ソード入手後、はぐれ者の村のはずれで入手
ムドラの書	カカリコ村のはずれの書の家で、本棚に体当たりする
ソマリアの杖	ＬＥＶＥＬ６ダンジョンの大宝箱
バイラの杖	闇世界、デスマウンテン南西の洞窟にある宝箱
マジックマント	光世界のお墓に体当たりすると出てくる洞窟の中
マジカルミラー	山の洞窟でもらう
ビン	カカリコ村で買う
	カカリコ村で見つける
	ハイラル城近くの橋の下でもらう
	紫の宝箱を砂漠の盗賊のところに持っていく

●ゼルダをやるなら

目指すはやっぱりノーミスクリア。時間はかかるけど、エンディングで感動することは保証するぞ！

⬇１度も電源を切らずに最後までやろう。無理？



⬆これじゃ、まだまだ。ノーミスへの道は遠いぞ。

ゲームの友　前に女性のネオジオユーザーっているのかなって書いたら、なんと結構な数のお便りが届いてしまったぞ。やはりいい物をいいと分かってくれる人はいるんだね。編集部の某氏とは大違いだ。今『餓狼』のおかげでネオジオの調子がいいみたいだけど、それ以前からのユーザーとして、今の調子が対戦熱に煽られた一時的なモノにならないよう祈りたい。その為にも早く『アテナ２』を出してよ　：田

三國志III

担当 びいず羽岡

林正之：電撃王で大活躍中の危ないマンガ家

●新君主で楽しむ

光栄の三國志シリーズの特徴といえば、なんといっても悠久の戦国絵巻に自分が参加できる新君主システム。今回のIIIからは自分の他に3人までのオリジナルな部下（能力値次第で将軍、軍師も可能）を引き連れられるからラッキーだよね。兵や資金もそこそこ、作戦さえ間違わなければ大国を討ち負かして全土統一も夢じゃないのだ。まっ、それでも負けるって人はこんなウラワザでズルしちゃうのが賢い。まず、君主登録で陸指以外に全てを振り、その後の質問に両方「否」と答える。次に✚左を押して横に変な数字が現れたら、✚上を2回押す。その後Ⓛを押せば残りボーナスが増えるのだ。これをさらに振り分ければもう大丈夫。スーパー君主のできあがり！　能力値オール100もいける？

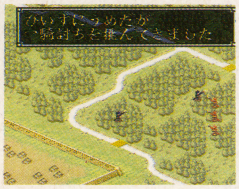
➡ほら、ほら、すでに無敵ィなオレ。やっぱりこうじゃなくちゃね。

●三國志の遊び方いろいろ！

新君主以外では、なんといっても60人のオリジナル武将をばらまくのが楽しい。クラスの友達や先生、知り合い関係の人のデータを全部打ち込んで、「梅ちゃんダメだな…董卓なんかに仕えて」とか「田島…孔融はやめとけよ、バカ」なんて、うしろの百太郎のようにモニターの前で微笑むのがあまりに暗くてイカス～ん。

⬅とりあえず、オレの部下には堀井Uと宮木蔵、坂口博の3人。普通口も聞いてもらえないような人もゲームの中ならオレの部下。

➡げっやられた。梅ちゃんの能力値あんなに上げるんじゃなかった。しかしこんなことで喜んでるオレっていったい…。



⬅なんだ…だめだな。浅田。仕えた君主が悪かったと思って成仏しなさい。必ぃ殺ぅ、首ちょんぱあたーく！

真・女神転生

担当 メガテン梅田

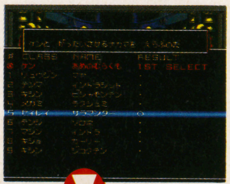
●最強の剣「ひのかぐつち」の作り方

作り方は超簡単。3種類の精霊がいればOKなのだ。

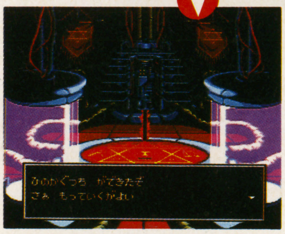
①：くさなぎのたち＋シルフ＝ふつのみたま
②：ふつのみたま＋ウンディーネ＝あめのむらくも
③：あめのむらくも＋サラマンダー＝ひのかぐつち

元になる「くさなぎのたち」は品川で手に入るし、精霊を合体で作るのがイヤな人はラグの店で宝石と交換すればイイのだ。

まだ持っていない人はすぐ作ろう。なんたって属性に関係なく装備できて、全ての能力値が1上昇するうえに、攻撃力は最高の200！　ほら、キミも欲しくなった!?



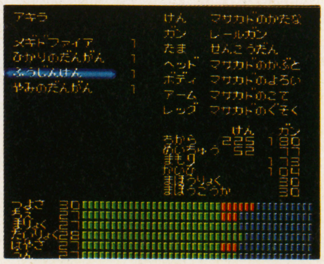
⬇ほら、もうすぐできあがるよ。ワクワク。



⬅シビレルー！　真っ赤に燃え上がった最強の剣だぜ！

●その他の合体で作れる剣

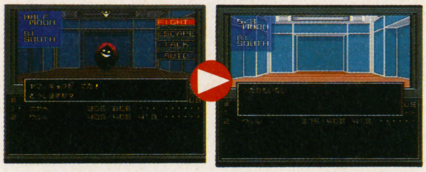
もうみんな知ってるよね。その剣の名は「れんきのけん」だ。テングとの合体で「ふうじんけん」に、タケミケヅチとでは「らいじんけん」、ベリアルのつぼでは「かりゅうけん」にそれぞれパワーアップするぞ。テングとタケミカヅチは合体で作れるけど、ベリアルのつぼは別物。属性がカオスの時のみ、ゲーム後半で入手できるのだ。さてキミならどの剣を作るのかな？



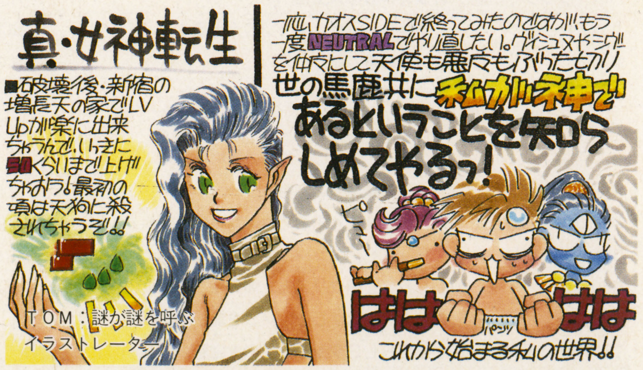
➡テングならすぐ作れるから、あっという間に「ふうじんけん」だ。

●スペシャルモンスターの出現条件！

まずダンジョン内の固定悪魔が出現する部屋に行こう。そこの悪魔を倒したら1度フィールドに出て、再びその部屋に入るのだ。普通は誰もいないが、約250分の1の確率でディビット、ペイルライダー、だいそうじょうの3体が出現するのだ。しかも倒すと$\frac{1}{2}$の確率でストラディーバリ、死神の鐘、天使のラッパという三種の神器が手に入るのだ。「今ヒマでさー」って言ってるキミ、さっそくチャレンジしよう！



⬆こんな場所はたくさんあったよね。どこだっけ？　⬆まだ出ないっス。今日で6日目。明日もヤルぞ！



TOM：謎が謎を呼ぶイラストレーター

ゲームの友

春である。若人が希望を持ち桜が咲き乱れ田舎者が東京に上京し、ついでに裏の野良猫が発情して夜中に鳴き出す季節である。この季節になると毎年なぜか運が悪くなる。一昨年、昨年と貧乏のドン底に陥り食事に困り、今年は軽いはずみで眼鏡が壊れた。厄年である来年はどんなことが起きるのか？　そう思うと夜もおちおち眠れなくなってしまう。せめて黒猫が目の前を歩かないことを祈る。：浅

ファイナルファンタジーⅣ

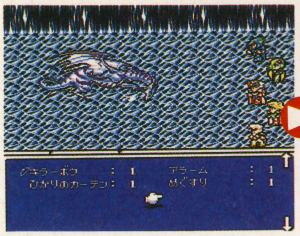
担当 バオウ中里

●バッツもいいけどセシルもね！

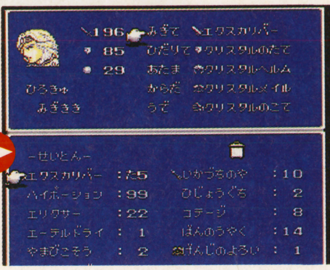
『ＦＦⅣ』ってコンピュータRPGのあるべき姿だと思うな。｢自由度がない｣とか｢勝手に話が進む｣とか文句たれるヤツは、｢なんでもあり｣なんてことをすると『ロ○ンシン○　サ・○』みたいにアナーキーなゲームになっちゃうのがわかってないね。(……あとで話し会おう：び)

●お手軽に武器を増やしましょう

戦闘中に、アイテム欄の一番最後にあるアイテムの真下にカーソルを合わせ、盾をはずす。次に武器にカーソルを合わせてアイテム欄を見てみると、盾を置いたはずの欄があいているので、その場所に武器を置いて戦闘を終了すればOK。ステータスを見ると、装備に「た5」なるものがあるので、戦闘中に外した武器と2、3度交換すれば、武器の数が「た5」となり、255個もっていることになっているのだ！　このワザの利点は、後に紹介する増殖ワザより手軽なことだね。特にエッジが仲間に入った時が使いどころ。入ったばかりのエッジは攻撃力が低めなので、このワザを使って投げまくろうぜ！



⬆この位置にカーソルを合わせてから盾をはずすのだ。わかるでしょ？

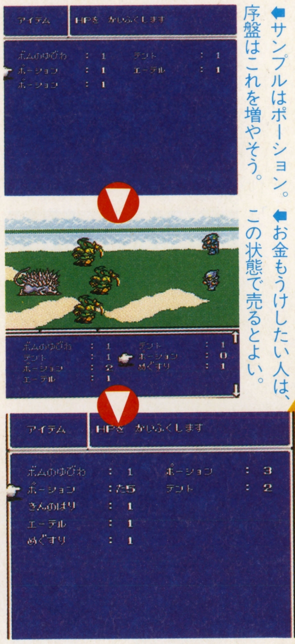


⬆これだけ増やせば鬼に金棒！　投げて投げて投げまくれ！　でも、ゲームは投げるなよ。

これで投げ放題っす

●アイテム増殖でラクラク攻略

まずは、増やしたいアイテムを写真のように2か所に用意して普通にプレイしよう。敵と戦って「おたから」(何でもよい) を入手したら「こうかん」で増やしたいアイテムのどちらか一方と「おたから」を交換する。次に再び「こうかん」で増やしたいアイテム同士を合わせ、最後にその他のアイテムをおたから欄に置いて「すべてもっていく」を選んで終了する。そして、再び戦闘に入って、さきほどの動作でアイテム欄にできた空白を見ると、個数が0のアイテムがあるのでそれを使う。すると、個数が「た5」という表示になり、255個に増えているのだ！



⬅サンプルはポーション。序盤はこれを増やそう。

⬅お金もうけしたい人は、この状態で売るとよい。

⬆これで完璧！　なお『イージータイプ』だとできないので注意すること。

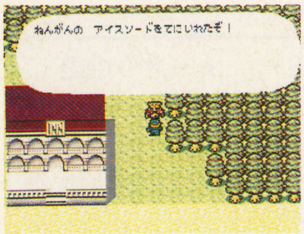
イカスゼ！

ロマンシング サ・ガ

担当 びいず羽岡

●冥府と最後の試練に行く

何度も言ってるが、冥府と最後の試練は両方行くことが可能。まあ、このゲーム自体がバグでできているようなもんだから、ハッキリした方法を教えることは不可能だけどね。とにかく心が汚れないようにして最後の試練へ行く。で、その後ガラハドをつぶす。タイミングさえよければ（そのタイミングがムズイけどさ）両方のイベントを体験し、強力な武器を手に入れられるってわけ。アドバイスといえば、とにかく急いで序盤のイベントをクリアするくらいなんだよなぁ。すまんね、頼りなくって。さ、20回目やろっと。



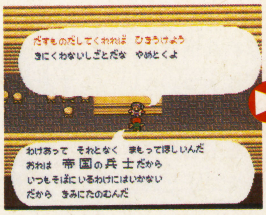
⬆おれらはわんぱくトリオだぞ、ガラハドなんかつぶしちゃえぇ！

冥府

最後の試練

●グレイが2人になる

グレイの最初のイベントを15分程度でクリアして、メルビルへ行く。そしてガラハド、ミリアムと別れて、メルビル警備隊へ。クローディアの護衛を頼まれたらすぐに迷いの森のオウルに会おう。これで、グレイがジャンを助けたら、成功なのだ。ちょっと怖い…。



⬆やってきました、メルビル！　ここまでの所用時間は約15分くらい。メルビル警備隊へ向かえ！

⬆グレイさん、こちらグレイじゃないぃぃぃ。はやりのホモ系、あにきぃな感じ。とほほ…。

クリニックEX スペシャリティー

ゲームの友

今回『ＦＦⅣ』のクリニックでどーしても載せたいことがひとつあった。それは「超強力キャラ製造法」だ。これを使うと、能力値が99のオンパレードになるウハウハな技なので、ぜひ載せたかったのだが…。このワザでＬＶ99まで育てたデータが画面撮影の直前にフッ飛んでしまったので取りやめになってしまった、トホホ。でも、もし「載せてくれ」という奇特な意見が来たら考えるけど。　：中

半熟英雄

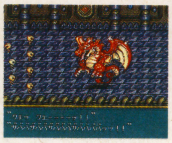
担当 チーズ浅田

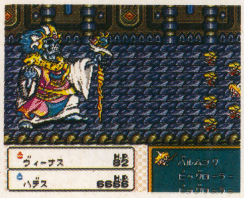
●強力なキャラを倒せ!

①完熟大魔王　キャラがかわいい割には結構難しい半熟英雄。特に強い3人のボスの攻略法を教えよう。まず5話の完熟大魔王。メチャクチャ強い攻撃と、退散すれば回復しているHPは本当に恐いよね。大魔王には、卵を持っている将軍による多人数での波状攻撃が一番効果的だ。卵が壊されても次の話の時には復活しているので、エッグモンスターが倒されても安心。ガンガン攻撃しちゃえ！

➡こいつが完熟大魔王。HP500以上のエッグモンスターでの攻撃が一番効果的だぞ。だから卵を持っていない将軍はお留守番しててね。

②完熟生命体



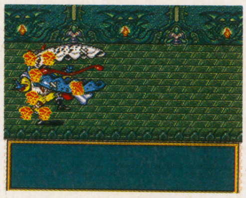


9話の完熟生命体はちょっと厄介。最終兵器“P”は歩き回るので多人数で攻められないし、卵はエッグモンスター最強のハデスが出てくるので非常にツライ。サンタから切札バルムンクをもらっているかな？　もし持っていたら将軍に持たせハデスを倒し、それから生命体を倒そう。持っていなかったら長期戦だ。何人かの将軍を使って卵のレベルを下げれば、意外と簡単に生命体を倒せるぞ。

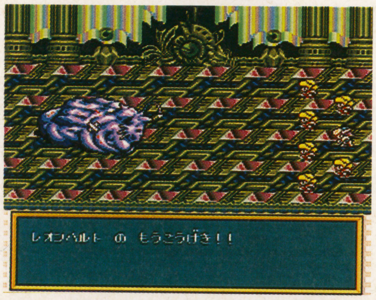
③クーモン・スーモンそしてボイルド!!

最初に注意。ワンダーエッグのちきゅうちゃんはボス戦には不向きなので、この卵を持っている将軍は城の守備にまわしておくこと。

まず2匹の中ボスだ。最初に出るクーモンはエッグモンスターを吸い取るので、切札ファバードの攻撃がグッド。吸われる覚悟でエッグモンスターを呼び出して大ダメージを与える短期戦は、大逆転される可能性があるのでやめておこうね。次に出てくるスーモンは将軍を吸い取る。将軍を吸われると最後のボス戦に影響があるので、エッグモンスターだけで戦うのがよい。そしてボイルド！　2種類のボイルドのどちらが出てくるかわからないが、スーパーエッグのカバドラゴンやハデスなら充分に対抗できるし、イビルエッグのバブリーも意外に役立つから、総力戦で行こう。感動のエンディングまで、あと少しだ！



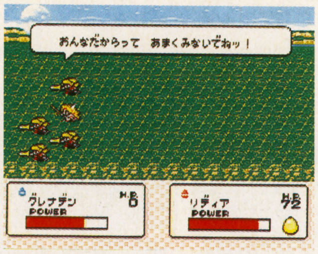
⬅あと少しでクーモンを倒せるぞ。燃えろ必殺のファバード攻撃！　少しのダメージでも繰り返せば大きなダメージになる。チリも積もれば山だ！



⬅ついにボイルドの登場となる。サナギはほんの小手調べなのだ。

●強いぞFF&ロマサガ軍団

何でもギャグにしてしまう半熟英雄。なんと同じスクウェアの他のゲームのキャラ達まで登場させてしまっているぞ。まず『FF』シリーズからⅠのガーランド。Ⅱのフリオニール、レオンハルト。Ⅳのカイン、エッジ、リディア。『ロマンシング サ・ガ』からグレイと合計で7名が出ている。しかも高い能力の持ち主ばかり！　とくにフリオニールとレオンハルトは主人公と同じエラベルエッグを持っているので、ぜひとも仲間にしたい存在。こんなキャラが仲間なら、面白い半熟英雄がもっと楽しくなっちゃうね。

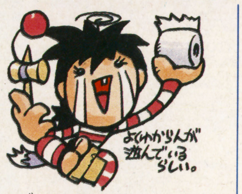


⬅これがリディア。『FF』の時も強かったが、このゲームでも強さは相変わらず。しかもカワイイ。これならリディアファンがまた増えるかも。

●パスワード大公開

このゲームに関してのお便りで一番多かったのがパスワードのこと。11話のボス・エッグママがいるオヴァリウムへ入るのには、全部の城に隠されている言葉を集めなければならないんだよね。しかもただ集めるだけじゃなくて、キチンと順番に入力しないと扉が開かない。そのパスワードを特別に教えちゃうぞ。「われらが　かんじゅく　せいめいたいの　いだいなる　はは　エッグママの　きゅうでん　オヴァリウムよ　われを　みちびけ」これで扉が開く。実はこの順番は城コマンドで見られる城の順番と同じ。ちょっと気をつけていれば、すぐにわかる答えだよ。

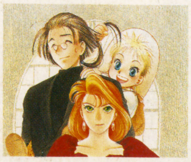
ハッカー電撃隊 他機種の場合



ゴールデンウィークはSFCだけじゃなくて、他機種でも遊ぼう！　なんてキミのための最新他機種情報。個人的な趣味でお送りいたしま～す。いたしまーしゅ。ンガ。

★びいず羽岡

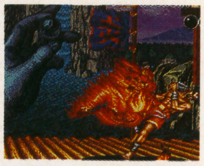
オレはこのGWは…寝る。寝かしてくれよぉ。で、電撃メガドラで始まった読者参加RPG「オムニサイドペンタクル」に参加する…ってオレが企画したんだ…あざとい？　MDの次号は5月8日発売。



★メガテン梅田

最近オレはパソコンを買った。犬に耳打ちするCMのアレだ。コイツは音源ボードが付いてないから「ピ」としか言わない。これじゃ曲を作ることができない。しかたないから、意味もなくキーボードを叩いてメモリーをイジっている毎日。トホホ…。連休中は悪魔召喚プログラムでも作ってみっか。

★ほやへ田島



ネオジオ伝導師の端くれとして、やっぱりこれを推さなきゃ嘘でしょう。という訳で『餓狼伝説2』です。もちろんネオジオ。まだまだ高価なゲームだけど、基盤を買ったと思えば安い安い。

★チーズ浅田

GWの過ごし方？　やっぱりTRPGをやって過ごす。それと今年は実家(房総)に帰って、一日中釣りをしてようかな。五月晴れの下でノンビリと釣り糸を垂らすと心がリフレッシュするしね。これだって立派なゲームだよ。でもブレスオブファイアのように、剣が釣れたら嫌だな。変だよね。

★バオウ中里

GW中は今までプレイできなかったソフトを攻略したいね。PCエンジンの『ムーンライトレディ』『フォーセットアムール』『ドラゴンナイトⅡ』『コットン』etc…はっ､これって全部ギャルゲーじゃねーか!?

⬅ビジュアル派はPCだね！

ゲームの友

前号でいろいろ書いたが、やっぱり『伝説のオウガバトル』は難しい。カオスフレーム100%を目指して頑張っているのだが、道は果てしなく遠い。アライメントとカリスマは結構上がっているんだけどね。「ああ、あそこでこうしておけば、もっとカオスフレームが上がっていたかも知れない…」ってところが多すぎるんだよ。よーし、やっぱりもう1回最初からプレイしよう。　：梅

ドラゴンクエストV

担当
メガテン梅田

●隠しダンジョンに突入しちゃえ!!

➡このあたりを歩き回ろう。結構すぐ見つかる。

➡コイツってやっぱりアイツだよね。なぜここに？

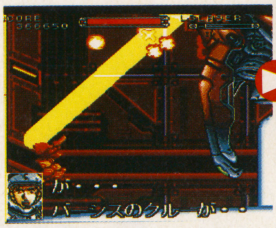
まずは1度ゲームをクリアしよう。そしてエンディングを迎えたデータで再びゲームを始め、いろんなところを歩き回ろう。詳しい場所は残念ながら公表できないけど、写真に写っている場所付近がヒントだ。運良く隠しダンジョンに入ることができれば、他では手に入らない強力な武器を見つけることができるぞ。しかし敵は強いし、落とし穴がたくさんあったり、通路がループしていたりと構造も複雑。そして最深部でキミを待っているのは…。

重装機兵ヴァルケン

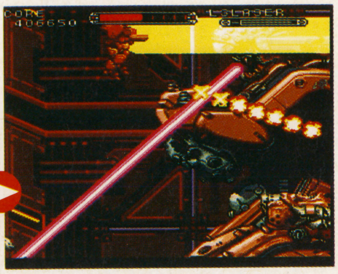
担当
びいず羽岡

●最後のボスのパターンを見切る!

最終バトルはキツイ。そんなあなたにグッドアドバイス！　聞け。①おなか弾は、逆コの字型によけながら、画面左斜め下から武器を右斜め上固定でファイヤ！　②腕はパターンがないけど、これも①と同じ位置からファイヤ！　③レーザーはちょっと下めで待ち、腕をよけながら正面からGO！



➡逆コの字でよける。ここはまだカンタン。ウキキ。



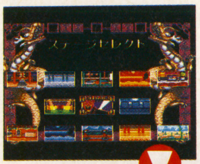
⬆腕は要注意。よけるのがなかなかムズイのよ。レーザーもかわしながらだし。

らんま1/2爆烈乱闘篇

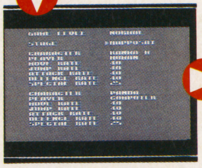
担当
バオウ中里

●目指せ!「らんま」マスター・デバッグモード

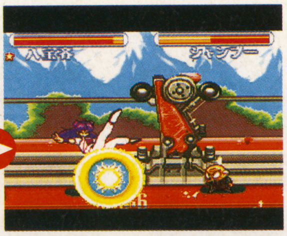
CPU戦の激しい動きを見切れれば、マスターへの道にまた一歩！　対戦モードのステージ選択時にⓇ＋Ⓧ＋Ⓐでデバッグモードだ。このワザを使うと、強力な隠れキャラ・八宝済が選べるほか、敵の思考ルーチンを微妙に、大胆に変化させたりするなど、いたれりつくせりの機能満載なのだ。このウラワザを知らなきゃ「らんま」の1/2も楽しめないぞ。



⬆この画面の時にコマンドを入れよう。



➡「HAPPOSAI」の文字に注目！



⬅かなり特殊なキャラなので、つかえるかはウデしだいだね。

ストリートファイターII

担当
チーズ浅田

●白熱！ 同キャラ対決!!

同キャラ対戦コマンドを忘れてしまった人のために、コマンドを教えてあげるね。画面にCAPCOMの文字が出ている間に、✚下、Ⓡ、✚上、Ⓛ、Ⓨ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓐの順に入力する。普通は黒いタイトル画面が青くなったら成功。これでリュウ対リュウの主人公対決や、春麗対春麗のヒロイン対決などいろいろな対戦ができるぞ！　対戦に燃えすぎて真っ白にならないように注意してほしい。

⬅コマンド入力成功なら、青い色に変わる。

⬅見よ。青とピンクの春麗対決！　うーん、どっちも勝って欲しいな。

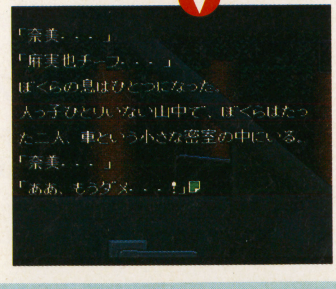
弟切草

担当
チーズ浅田

●ピンクのシ・オ・リ

寝る間も惜しんで「生首ミニチュア」や、「食欲の権化」など全てのシナリオを頑張ってクリアしよう。エンディングで「終」の文字が「完」になっていれば、あら不思議！　シオリの色がピンクに変わっているのだ。このピンクのシオリのシナリオは今までの話をギャグっぽくアレンジしてあって、しかも超H！　親の目を盗んで(笑)1度プレイしてみよう。頑張りすぎて、寝不足にならないようにね。

⬅これが噂のピンクのしおり。なんかドキドキする。



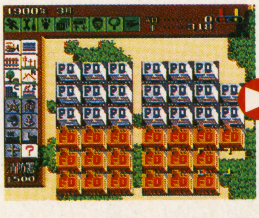
⬅おおっ、は・鼻血が…。この先は放送禁止です。あしからず。

シムシティー

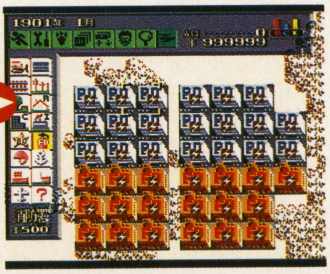
担当
メガテン梅田

●資金をイキナリMAXにできるぞ!!

まず割当率を100%未満に設定しておくこと。そして警察と消防署を資金の許す限り建て続ける。12月の資金総額の画面になったら、何もしないで決定しよう。そこですかさず、Ⓛを押しながら再び資金総額の画面を出して、全ての割当率を100%にしてしまうのだ。通常画面に戻してⓁを離すと、資金がMAXの$999999になるぞ！



⬆こうやって警察と消防署を建てまくるのだ。すると…。

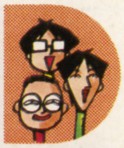


⬅Ⓛを離すと資金がMAXに大増殖！　これだけお金があれば、飛行場や港だってすぐ建てられるね。

ゲームの友

実は、ネオジオ普及促進委員会には影の会長がいる。電撃PCに生息する最長老なんだけど誰も正体を知らないウォーリーそっくりな謎の編集者、松崎師範その人なのである（P144参照）。昔、僕がネオジオ買おうか迷っているときに必死で止めてくれ、それが購入の決定的な動機となった恩人なのだ。もしあの時師範に勧められていたら、きっと買わなかっただろう。　：田

あなたの悩みを電撃ショック！ ハッカーQ&Aスペシャリティー



Q 『アウターワールド』はメチャクチャつらすぎます。オレにはクリアできません！ 10面までは頑張ったんだけど、これ以上は絶対ムリだ。全面パスワードかなんかあれば助かるんだけどな…。　鳥取県　ロシアンクン

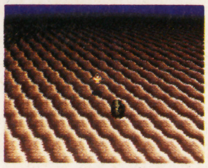
A ならば教えよう。1：LDKD、2：HTDC、3：CLLD、4：LBKG、5：XDDJ、6：FXLC、7：KRFK、8：KLFB、9：DDRX、10：HRTB、11：BRTD、12：TFBB、13：TXHF、14：CKJL、15：LFCK。どうだ！　：梅

⬅いきなり最終面から始められるけど、だからってクリアできるとは限らないぞ。1面から苦労してたどりついた者こそ勝者にふさわしい！ さあ、頑張れ！

Q TRPGのことを詳しく教えて下さい。1度やってみたいなと思ってるんですけど、右も左も知らない素人なんです。できれば何が必要なのか、どこで仲間を集めるかも教えて下さい！　京都府　響子さん好きじゃークン

A まず仲間集めだけど、専門誌に「会員募集」のページがあるから、目的に合うサークルを探してちょーだい。場所や会話でやるRPGなだけに、盛り上がって大きな声を出しても平気な所がイイね。ゲームのルール本はブックタイプが普通の書店でも簡単に手に入るのでお勧め。なんといっても安いしね！　：浅

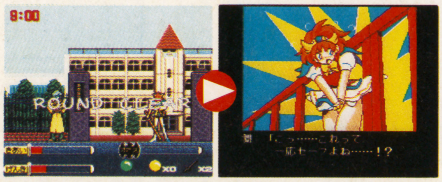
Q 『FFⅤ』で海底のモアイ像は恋愛成就のおまじないになるって聞いたんですけど？　東京都　松井貴子クン



A へ？ どこからそんなトンでもない噂が…？ なんにもないよ、あのモアイには(たぶん…)。ただいるだけでしょ？ そんなことより、世界のどこかにいる「物知りおじさん」でも捜しなさい。開けた宝箱の%や敵の数なんかも教えてくれるから、よっぽどためになると思うぞ。毎日お祈りしないように。　：び

Q 僕は『負けるな！魔剣道』をプレイして、間に合うエンディングと、遅刻するエンディング両方を見たのですが、友達の話によると「他のエンディングがある」ということなのです。本当ですか？　東京都　テレレクン

A 『魔剣道』なら俺にまかせろ！ それは「ぎりぎり間に合った！」というタイプ。8時50分～9時00分の間にクリアというのが条件だ。これを見る方法のひとつに「ラウンドセレクトを使う」(ウラワザページ参照）というのがある。これだと急いでクリアすれば条件に間に合うぞ。ちなみに偶数分と奇数分では、メッセージが少し違う点に注目してくれ。　：中



Q びいず羽岡さんにズバリ聞きます。羽岡さんの「びいず」は「B'z」から来てるんでしょ？ そうでしょ？ 当たってるから何か下さい。　群馬県　殿原康夫クン

A ハズレじゃ。間違ってもTMN、いや違った「B'z」から取ったんじゃない。うちのバンドは7年前から「BEADS」というのだ。ハズレだから何もやらん。　：び

Q ほやへ田島様、『餓狼伝説２』のハードモードは難しすぎます。『ファイアースープレックス』発売前にクリアしたいのでアドバイスをお願い。　神奈川県　田村貴志クン

A ハードモード？ イージーもクリアできない俺に聞かないでくれ～。そうだ、影の会長、松崎師範に聞いてみよう。ふんふん、なるほど。「敵の攻撃に当たるな」だって。話にならーん。と言うわけで誰か教えて。　：田

Q キャンプファイヤー、フォークダンスの伝統、「マイムマイム」がうまく踊れません。どうしたら一流のマイマーになれるでしょう？ ちなみにお父さんは「マイムマイム」を知りませんでした。　山形県　牧田登クン

A くくく…キミは単純に受けを狙ってこのハガキ出したんだろうが、そうは問屋がおろしにんにく。オレは世界でもめずらしい「マイムマイム」研究家なのだっ！ 前後後ろチョン。これがキーワード。命つきるまで踊れ。チョンは右足を後ろから前に出すんだぁ。：び

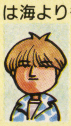
ハッカー電撃隊参上！

★びいず羽岡

電撃隊隊長：26歳
RPG、SLG、なんでも好きなただのバカ。バンドとオ○ニーが大好き。電撃各誌に登場。

★メガテン梅田

電撃隊副隊長：24歳
女神転生にかける情熱は海よりも深し。ゲームとHな本が好きな本誌ライター。どうもねぇ。



★ほやへ田島

ザコ・新作係：23歳
本誌ライター兼愛のネオジオ伝導師。ネオジオの為なら死ねる。とまでは思わない。

★チーズ浅田

ザコ・掃除係：22歳
TRPGが大好きなただのヲタク小僧。でも普通のヲタクにはない無駄な明るさがウリ。

★バオウ中里

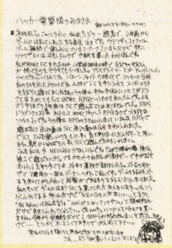
ザコ・管理係：21歳
格闘からRPGまで、なんでもこなす薄幸ゲーマー。JBカリヤとは馬談義に花が咲く。

●電撃隊とは…

電撃隊はゲームのために命をかける、大バカ野郎どもで結成されている。特に読者からの質問にはキッチリ答えてあげたい！ と思ってるらしいぞ。

電撃隊 マッハでGO！ こりゃした～ん

今回も、ハガキを紹介しようっと。え？ 間違ってもネタにつまったワケじゃないのよ。ほんとに。左から、愛知県の遊佐ますみクン、東京都の高野霧夜クン。遊佐…字が小さいよぉ。でもキレイな字だからいいか。たくさんの言葉をありがとうね。1枚のハガキにつまった思い。う～んデリシャス。あと、世界で最も不幸な家庭用ゲーム機「ネオジオ」応援ハガキ。よかったな田島。女のコのユーザーもいて。こんどネオジオで「ねるとんパーティ」ってのはどうだ？ ……女のコはともかく、男は臭そうでダメだな。う～ん、世界中の女のコはオレの物だっ！(内心ビクビク)　：び



⬆もらえるものは情けないし、掲載スペースも小さいけど、ハガキはくれ。え～ワガママですかぁ～？

イラスト・しろー「ムダに生きる」大野

ハガキをくださいね！

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル「電撃SFC」クリニック係

クリニック採用者には500～1000円分のおもちゃ券！ 誰にいくらかは届いてからのお楽しみだぁ～！

ゲームの友

ハガキはうれしいなぁ！ しかし電撃もすでに8号目。オレもよく働いたよなぁ。1日1回は東京の方に向かってオレをほめるように。まっ、今後もウラワザはもちろん、その他何でも（電撃隊、しろー大野先生へのファンレター、クリニックへの質問、絵）大募集中。採用された人には、なんと500～1000円分のおもちゃ券をプレゼント！ あなたのハガキが頼り、平井さんの奥さんも書いて。　：び

![D-ACCESS]

D-ACCESS

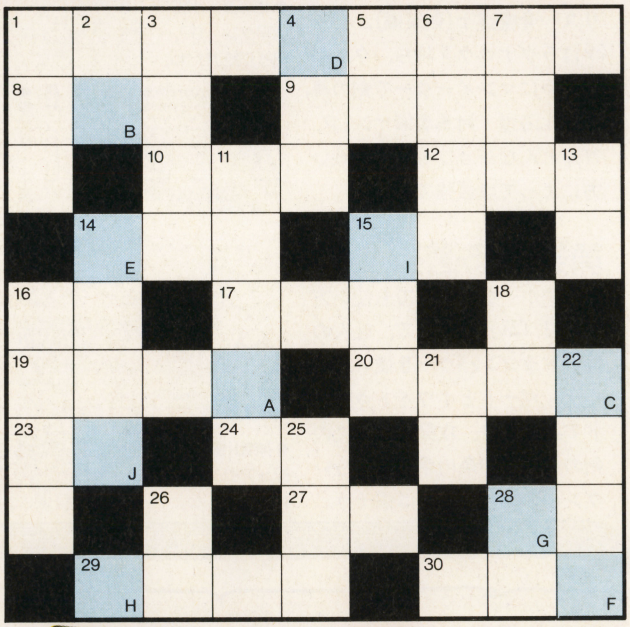
電撃アクセス VOL.7

GW(ゴールデンウイーク)も近いけど、みんなはどんな予定を立てているかな？　旅行もいいし、やり残していたゲームをやるのもいいね。でもハガキでアクセスするのも忘れずに！

CONTENTS

▶GAME CROSS……145
▶チョコボ日記……146
▶スライム王国……148
▶CAPCOM FAN GUILD……150

GAME CROSS



タテのカギ

1　『ロマ サ・ガ』に登場する、ジャミルの幼なじみの女の子
2　『ドラクエV』で仲間にできるモンスター、ビッグ――
3　『ロマ サ・ガ』のアルベルト生誕の地は？
4　『FFV』の、酒が名物の村
5　『FFIV』に登場する月の民は、――スーヤ
6　『FFV』の戦闘不能を治し、HPも回復させる魔法
7　『ドラクエIV』で子供の蒸発事件が起きた村
11　PCからの移植のボードゲーム、『スーパー――電鉄II』
13　『ドラクエIII』のしゃべる馬のエドがいた村
14　『半熟英雄』に登場する乗馬が趣味の将軍は？
15　かむほど味の出る酒の肴(さかな)
16　『半熟英雄』に登場するサバイバルゲームが趣味の将軍は？
18　GB『ひとりでできるもん！』の主人公の女の子は？
21　『ジャングルウォーズ2』で出てくる――の名前はサスケ
22　『ソングマスター』を作ったソフト会社
25　SFCに移植が決定した大人気対戦ゲーム『――伝説2』
26　『3×3EYES』に登場する三つ目のヒロインといえば
28　『ゼルダ』のマジックハンマーでこれをたたくとひっこむ

ヨコのカギ

1　市長ハガーが活躍するACT
8　『エルファリア』のウッパラーが使う攻撃魔法
9　『FFV』の飛竜の谷で手に入る召喚魔法は？
10　『FFV』のナイトが持つ、防御に徹するアビリティ
12　在宅しているのに留守のふりをすること
14　FC『聖闘士聖矢』では――を消費して必殺技を使う
15　『エルファリア』の攻撃力15、防御力15、魔力0のアイテム
16　『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の――なき、――ツッパリ
17　『メタルマックス2』で戦車の装甲として貼るもの
19　『ドラゴンボールZ』の天下一武闘会で悟空は――大魔王を倒して優勝した
20　『らんま½』を作ったソフト会社
23　GB『聖剣伝説』の壊せる壁は武器で攻撃すると――がする
24　『ウォーリーを探せ』の石器時代のページの王様の名前は？
27　『真・女神転生』の属性は、カオス、――、ニュートラル
28　徹夜をすると目の下にできるもの
29　田中芳樹の原作が人気のSLG、『銀河――伝説』
30　『FFIV』に登場する、セシルの親友の竜騎士といえば

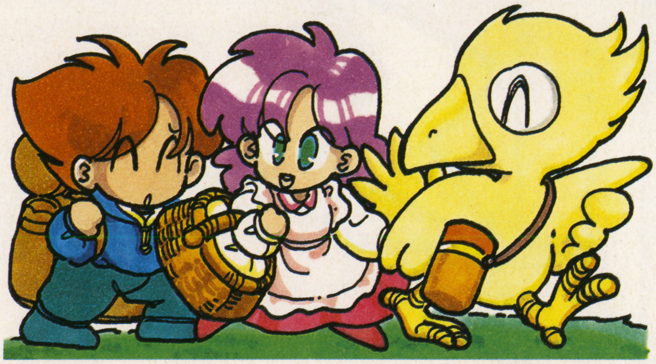
←このオリジナルテレカをプレゼント。

解き方　上のクロスワードパズルのマスを埋めていき、A～Jのマスの中の文字を順番に並べると、ある言葉ができあがります。その言葉をハガキに書いて、下記のあて先まで送ってください。正解者の中から抽選で10名の方に、電撃スーパーファミコン特製のオリジナル・テレカをプレゼントします。しめ切りは5月20日(当日消印有効)です。

あて先　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部『GAME CROSS』係

ファイナルファンタジーファンクラブ

チョコボ日記
CHOCOBO'S DIARY



VOL.7

ゴールデンウィークも間近にせまり、あれこれ予定を考えるのに忙しい今日この頃ですね。私クルルン森村も、チョコボといっしょに計画を立ててます♪

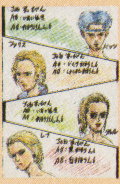
FFV アナタのラストパーティーは？

アナタは最終ボスにどんなパーティで挑みましたか？　そんな問いに応えて、たくさんの人がおハガキを送ってくれました。今回はそのラストパーティのあれこれを、一挙に公開します

圧倒的多数派 すっぴん・ものまね師

一番多かったのが、やはりアビリティ3つがおいしいものまね師と、全装備可能なすっぴんの組み合わせ。「ヘイスガの後れんぞくまでバハムートを2回選び、ものまね連発」東京都・荒木健二クン(P.127)。れんぞくま、みだれうちなどの便利なアビリティがたくさんつけられるのはやはり魅力のようです。

⬇大阪府・秋葉たぎりサン(P.128)キレイね✩



⬆香川県・オチュークン（P.129)シブイね。

⬆大分県・ビースト堅田サン(P.38)最強組。

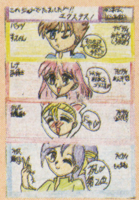
⬇広島県・紺野あいしゃサン(P.130)グー！

⬆愛知県・完熟ヒロインサン(P.131)強そう。

混合型

こちらはすっぴん、ものまね師以外のジョブを使ったパーティよ。「バッツ…ナイト（両手持ち)、レナ…召喚士(白魔法LV6)、クルル…踊り子(二刀流)、ファリス…青魔道士(剣装備)。バッツはラグナロクを持ち、クルルは両手にマンイーターで剣の舞い」北海道・対馬香織サン(P.91)。どんなジョブも装備や戦い方によっては最強ですね。

⬆北海道・水谷竜司クン（P.132)正統派だね。



⬇東京都・リン・フェイロンサン(P.133)無敵。

⬅愛知県・水島昴サン(P.51)バランスがいい。

勇気ある選択型

トホホ…なジョブでも使い方次第!!「踊り子4人で、巨人の薬とドラゴンパワーを使い、マイティガードとホワイトウインドで身を守り、攻撃は二刀流の剣の舞い」神奈川県・さむらいクン(P.134)。これは強そう。

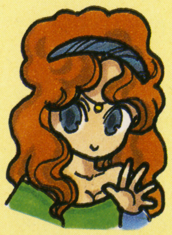
⬆神奈川県・ヨシュアクン(P.135)スゴイな。

⬇大阪府・青木保則クン（P.136)やったネ✩

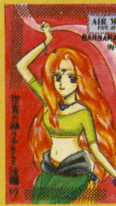
ロマンシング サ・ガ あの人はいま!?

『ロマ サ・ガ』のキャラたちの後日談をみなさんに考えてもらうコーナーです。今回は赤毛の美しい踊り子、バーバラの登場。「バーバラは一生踊り子として暮らすと思う」北海道・木村健一クン(P.137)。「踊り子養成学校を開く」北海道・服部かんなサン(P.138)。きっとエルマンやナタリーも一緒ね。「今まで戦って貯めたお金でフロンティアに劇場を構え、押しも押されぬ大女優になる!!」香川県・竜堂未完サン(P.43)。いつまでもバーバラには踊り続けてほしい…それが1番みたい。

旅の踊り子
バーバラ



誕生日：火竜月10日
身長：167cm
体重：46kg
人種：東方系
出身地：バファル



⬅千葉県・るおうサン（P.139)ヴェールがすてきね。

⬅栃木県・日本のヨーカイサン(P.140)バーバラ強し。

➡大阪府・あしゅ丸サン(P.68)きっと大活躍よ。

➡神奈川県・花魁△太夫サン(P.141)女神とはスゴイ。

©スクウェア 1991／1992　イラスト／九月姫

2号のプレゼントに当選した青森県の三橋正クン、発送したプレゼントが戻ってきてしまいました。正しい住所を連絡してください。

FFVジョブ分析 第4回

正統派魔法使い黒魔道士編

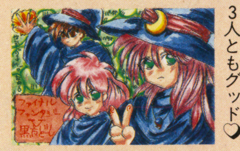
攻撃専門の黒魔法を極めた、魔道士界のサラブレッド、黒魔道士が今回のゲストです。

相手の弱点をつけば絶大な威力を発揮するのが黒魔法。特にLV6のフレアは戦士系ジョブの攻撃力にも匹敵する。でも防具はローブや帽子などしか装備できないので、パーティ後列に配置してあげるとＯＫよ。「ボス戦でフレアが役立ったし、デスが敵に決まった時のうれしさがたまらない！」千葉県・志賀邦彦クン（P142）。前半はとても役に立つが、後半は魔法剣や召喚魔法の方が役立って、活躍できないのがちょっと悲しい」兵庫県・西原温泉サン（P.143）。でもやっぱり黒魔法LV6のアビリティがあるとボス戦にいきなり突入しても安心よね。「黒魔道士がゾンビになってもわからないんですよね…」福島県・ばななちょこサン（P.144）。黒魔道士ってあんなに強いのにそういう所がなんだかカワイイ。やっぱりＦＦシリーズの定番ジョブなのです。

HP：低	体力：低
MP：高	魔力：高
力：最低	素早さ：最低
総ABP：530	

⬆千葉県・海人サン（P.145）サイケな服がイイ。

⬇神奈川県・河原由祢サン（P.146）キュート。



⬅東京都・うみかい美沙サン（P.147）3人ともグッド♡

⬇岩手県・狭魔晋クン（P.148）神秘的な感じ。

⬆栃木県・高橋みークン（P.149）超カワイイ。

⬇埼玉県・黒杉堂サン（P.150）クルルがイイ。

ギルガメッシュファンクラブ

「ギルガメッシュファンクラブに入りたいけれど、どうすればいいのですか？」というおハガキがたくさん来ているので、説明するわね。ギルガメッシュファンクラブに入るのに、いろいろな手続きはいらないの。アナタがギルガメッシュをどんなふうに好きなのかとか、こういうセリフがいいとかをハガキに書いて送ってくれればＯＫ。もちろん、イラストも大歓迎!!「私も最終決戦直前のシーンで泣いてしまいました。〝ばか野郎、来るんじゃないっ!!〟って叫んで…」愛知県・183㎝サン（P.151）クルルン森村も心の中でずっと〝お願い、もうやめて!!〟って思ってました。身をていしてバッツたちを守る彼の姿がせつなくて…。「エクスカリパーを使った後の〝ありゃ〟がもう最高。笑いがとまらず先へ進めなかった」埼玉県・ピエールサン（P.152）。ギルガメッシュって時々カワイイのよね。これからも彼にファンレターを送ってね。

⬆東京都・あるた☆みらサン（P.153）バッツがおマヌケ…。

⬇北海道・ばずうかサン（P.154） ギル様ひとすじね♡

⬅東京都・ひらりんクン（P.155）ポーズがスゴクかっこいい。

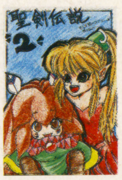
➡福岡県・速い武術土田中サン（P.156）やっぱり彼は最高！

イラストギャラリー

『FFV』以外のスクウェアファミリーのイラストをまたまた集めました♥

⬇大分県・ミキサン（P.160）エッジとリディアのカップル♡

⬆神奈川県・葛西綾サン （P.159）根強い人気のリディアです。



⬆岩手県・潮崎幸也サン （P.157）今度は男の子も描いてね。

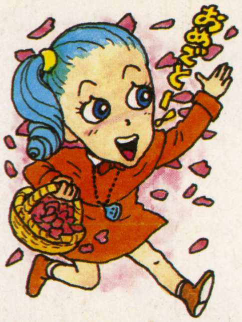
⬇神奈川県・麟影陣サン （P.158）妖精の子供ってカワイイね。

⬅水野あかりサン（P.13）&にゃんたサン（P.161）合作。

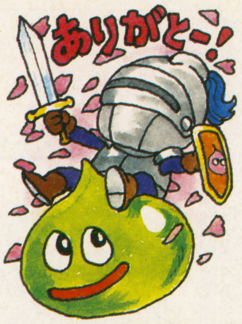
おたより募集してます！

今回の募集は①『ＦＦＶ』の魔法剣士のイラスト、意見、②『ロマ サ・ガ』シフの後日談、③前号から引き続き大募集の、スクウェアゲームキャラベスト３。スクウェアのゲームに登場したキャラなら誰でもＯＫ。好きなキャラを３人選んでね。しめ切りは、５月20日です。その他、感想、意見、質問、４コママンガなど何でも待ってるわ。採用された方には、P. No.（ページナンバー）（＝会員番号）とテレカを送ります。

【おたよりのあて先】〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃スーパーファミコン編集部「チョコボ日記○○」係まで。住所、氏名、年齢、学年（職業）、電話番号、（P.No.もあれば）を書いて送ってください。ハガキを封筒に入れて送る人は、ハガキにも同じことを書いてね。



スライム王国



ジャーン!! みんなからおハガキで投票してもらった、仲間モンスター大賞をついに今回発表! いったいどのモンスターが1位になったのか、スラピーもドキドキしちゃうな★ では注目のベスト3からどうぞ。

仲間モンスターベスト3発表!!

第1位 85票 スライムナイト

仲間モンスター大賞、栄光の第1位は、ダントツぶっちぎりでスライムナイト!! 序盤から仲間になるし、直接攻撃も回復呪文もおまかせなのがやっぱり最大の魅力なのです。

⬆静岡県・山崎明 ピエールの素顔初公開?

第2位 53票 ベホマスライム

第2位は回復呪文のエキスパート、ベホマスライムよ。なかなか仲間になってくれないので、一度パーティに入れたらもう手放せません★ 姿がキュートなのも人気の秘訣(ひけつ)。

⬆神奈川県・橘美登里 お医者様ってイイよね。

第3位 44票 グレイトドラゴン

そして第3位は、票集め後半からめきめきと人気の出てきたグレイトドラゴン。MPいらずの数々の息攻撃は向かうところ敵なし! まさに竜の中の竜とは彼のことなのよねっ。

⬆神奈川県・DARKELF 頼りにしてます。

その他、たくさんのおハガキありがとう!!

本当にたくさんのおハガキが来て、スラピーはもううれしい悲鳴の上げっぱなしでした。みんなアリガトウ! それでは4位以下も簡単に紹介。4位スライム、5位ゴーレム、6位アンクルホーン、7位キメラでした。キミのお気に入りモンスターはいたかな?

➡北海道・チャピリン・ベホマズンは便利だね。

⬆岡山県・銀なら5枚 愛を感じるなあ。

⬇東京都・すうどん ネコみたいでいいな★

⬆長崎県・古木和彦 呪文に強いのは魅力ね。

DQV 自慢話 苦労話

『ドラクエV』をプレイしていて、こんなヘマをしたとか、こんな自慢があるとか、様々なドラクエよもやま話を聞くこのコーナー、今回も笑えるハガキがたくさん来てます。

●『ドラクエV』、仲間モンスターを全部そろえてやるぞ! という気持ちで始めて数十時間後、50匹預けたところで、モンスターじいさんの「これ以上はわしの手にあまるのう」の一言。一瞬、体が氷のように固まってしまった。 東京都 荒木健二

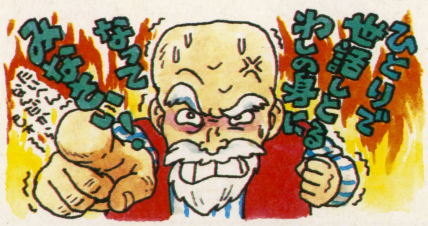
やっぱり全員仲間にしたいのって人情だもんね。でもあの小さなオリに50匹以上つめこんだらかわいそうかな?

●魔物のすみかにいるキ○ー○○○ーを何も知らずに根性で倒してしまった僕。ちなみにHPは1300ほどありました。

鳥取県 31番目の勇者

がーん。なんて悲惨な結末。せめてお墓を立ててあげようネ。

●マドハンドが9匹出てきた時、な…なんとマドハンドたちが合体してキングマドハンドになった! ってなりそうで、ちょっとコワイ。 長野県 碓氷香織



それはコワイ。でもスラピーだったらそのキングマドハンドと握手して仲間にしちゃうもん。

●僕はエ○○ー○の波動をラーの鏡ではねかえそうとした。

京都府 不雷怒地禁

エ○○ー○が鏡の中の自分に見とれて、攻撃を忘れる…なんて効果があったりしたら面白いのに!?

という訳で、今回も面白い話がたくさんでした。スラピー笑いっぱなしで顔がくしゃくしゃになっちゃった。このコーナーは常時おハガキ募集中なので、またいろいろ送ってネ。

●あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン「スライム王国各コーナー」⑧係まで

ビアンカのお部屋

ビアンカFANのためのコーナー、「ビアンカの部屋」へようこそ。さっそくビアンカへのファンレターの紹介よ。

♡やっぱりビアンカ！　小さい頃の思い出がなつかしいもん。　　宮城県　チャトラ

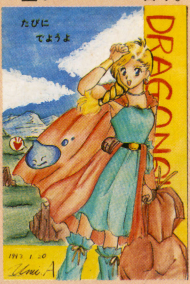
お化け退治の思い出は印象的だよね。

♡山奥の村でビアンカと再会した時うれしくて暴れまくった。　　長野県　リン

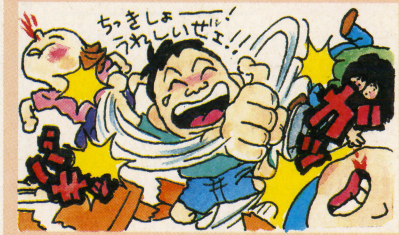
お墓の前に膝まづく姿にじーんときた人も多いんじゃないかな。

⬆千葉県・AE-101　とてもステキな笑顔。

⬇秋田県・梓ゆみ　青い空がビアンカに合う。



このコーナーでは常時ビアンカ応援のハガキを募集してます!!　アナタのビアンカに対する想いを書いて送ってね♡



次はフ○ー○のお部屋募集!!

ビアンカもいいけど、フ○ー○の方が好きな人もたくさんいるよね。てな訳で、次は「フ○ー○のお部屋」のハガキを募集。

⬆新潟県・草神悠　大っきめのおさげがとてもプリティ♡

⬇東京都・中瀬ゆえ　ビアンカってやさしい女の子よね。

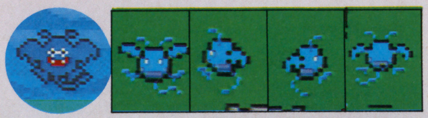
⬆和歌山県・星崎綾子　女の子にとってもビアンカは魅力的。

⬇高知県・華龍魔夜　ビアンカも時々こんな表情をする!?

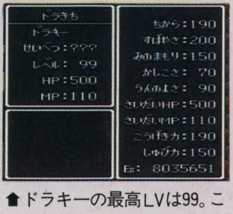
ビアンカがいっぱい♡

『DQV』仲間モンスターズファイル

5 ドラキー

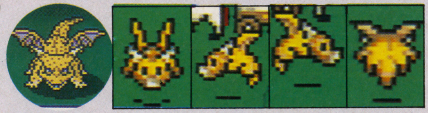


マヌーサ、ラリホーといった攻撃補助呪文を使いこなすドラキー。前半ではけっこう役にたつけど、後半の強い敵相手にはちょっとツライ？

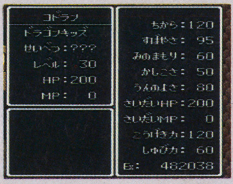


⬆ドラキーの最高LVは99。ここまで育てるのは大変だけど、序盤から仲間にすれば可能？

6 ドラゴンキッズ



ドラゴンキッズは敵全体に効果のある息の攻撃が得意。口から吐き出す炎は、迫力も満点。でもかしこさが低いのが玉にキズなのよね。



⬆かしこさがちょっと低めなので、序盤ではあまり言うことを聞いてくれないかも…。

グッズにくぎづけ!!

⬆ＣＤ全22曲入りでアポロンより発売中。2800円。

ドラゴンクエストV 〜天空の花嫁〜 オン・ピアノ

あのすぎやまこういちが担当する、『ドラクエV』のBGMがピアノバージョンで登場！　透きとおるようなピアノのメロディであの感動をもう一度味わおう。

➡カンペンがスッポリ入る大きめのペンケース。￥880。

5名

ドラゴンクエストV カジノペンケース

スライムの絵が楽しいドラクエVカジノペンケースを5名にプレゼント！　しめ切りは5月20日必着。どしどし応募してね♡

大ちゃんのドラクエ指南

Q　『ドラクエV』にロトの剣があるというウワサは本当ですか？（兵庫県・蛇炎）

うーん、それは絶対にないはずです。大ちゃんがこの名にかけて誓うよ。

Q　パフパフ娘はＳＦＣ版『Ｉ』、『Ⅱ』にも登場するの？（神奈川県・丸谷仁美）

⬆ドラクエに毎回登場してるのはこの娘だけ!?

ＳＦＣ版はＦＣ版にくらべて色々改良を加えてありますから…。でもみなさんをガッカリさせる事はきっとないような……。

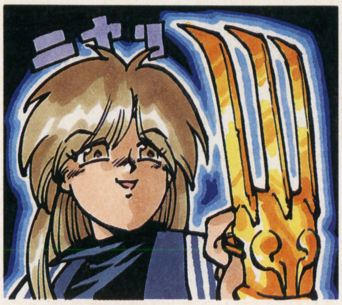
引き続き質問のハガキ募集中!!

募集中！

もしもこんなスライムがいたら？

キミのオリジナル・スライムを募集中！　もしもこんなスライムがいたら面白いなっていう案をイラストで送ってね。そのスライムの特技、特長なんかも考えてくれるとうれしいです。バッチリのアイデアを送ってね★

CAPCOM
カプコン ファン ギルド
FAN GUILD 第7回

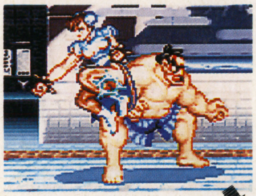


もうみなさんも知ってると思うけど、ＳＦＣ版『ストⅡターボ』が夏に発売されることになったヨ！　実は私、隠れバルログのファンなの。本田様には申し分けないけど…。これでストⅡ人気も増々盛り上がるネ！　でもウワサは本当だったのネ!?

本田劇場（ストⅡ天国）

読者のオリジナル連続技や必勝法を紹介する、本田劇場。今回は春麗の連続技に加えて、珍・必勝法をあわせて紹介します。技の難易度はＡ級（難しい）〜Ｅ級（簡単）です。

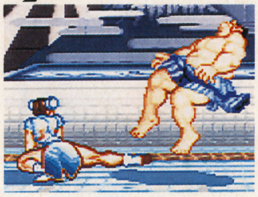
B級技　春麗めくり四段　徳島県　大浦クンの作品



⬆ジャンプ大パンチをめくりで当てる。これが決まればあとはラク。でもこれがなかなか…。本田が練習に最適だぞ。

⬇ビシッと中パンチ。ちなみに、技を出すタイミングは指でおぼえること。ボタン連打では意外と決まりにくいのだ。

⬆中足払いだ！　足払い２回のかわりに、一歩踏み込んで中パンチ➡大パンチという手もある。ウフッ、ごめんあそばせ♥



⬇これでピヨった相手も再びダウン！　春麗にこんなにチュー（中攻撃）してもらえば、倒された相手も本望…かな？

珍技　埼玉県　石山クンの作品

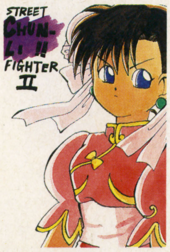
ステージ選択の時に「あ、エロ本みっけ」などと言って、相手の注意をそらしたすきにハンデを４〜５に上げる。相手が必殺技を入力する途中に「ちょっとタンマ」と言って技を出させない…。「絶対に勝てる方法」と言うから何かと思えば…、イカシまくってるネ。

ストⅡキャラ・ランキング

お待たせ！　今号のキャラクターランキング。ついにバルログが、第１位に輝いた。「仮面をぬいだときのあのワンレンスタイルに胸キュン」（兵庫県／芦屋の女）。そして第２位は春麗。その後からリュウ、ケンがせまっている。愛しの本田様は第６位。ちょっぴりさびしいぞい。

順位	キャラ名	票数
1	バルログ	78
2	春麗	71
3	リュウ	66
4	ケン	59
5	ガイル	33
6	E.本田	30
7	ダルシム	25
8	ブランカ	21
9	サガット	17
10	イライザ	15
10	バイソン	15
12	ベガ	10

⬆千葉県の羽神桂。ツメの位置が違うけど、絵はステキね！



⬆埼玉県の斑。力強い表情がグッドね。また送ってねっ。

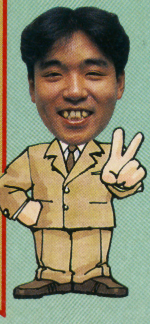
イラストギャラリー

⬇茨城県のゆうきよしかず。某格闘ゲームのM・Hというキャラに似てる？

⬇山口県の沙羅鈴紅。オリジナルキャラだけに春麗に続く人気になるか！

⬇北海道の矢萩千富。ほんとカプコンってリュウってつけるの好きよね。

新宿西口派出所



Q　西口さんにしつも〜ん！『ストⅡターボ』は、四天王が使えて、当然同キャラ対戦もできるのでしょう。他にアッと驚く何か（隠し技があるとか）が用意されているのですか。こっそり教えて。
（北海道の牛田牛男）

A　ＳＦＣ版『ストⅡターボ』は、『ストⅡ』（ＳＦＣ版）とは違って、「四天王が使える」、「スピードがアップ」、「新しいワザが増えた」、ということは知ってるよね？
でも、隠しワザについては何もわかっていないのだ。ゴメン!!

●あて先　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル
電撃スーパーファミコン「カプコンファンギルド各コーナー」⑧号係

イラスト／しろー大野 ©CAPCOM 1992

VOLT TICKET ボルトチケット

今年のカプコンの主役は俺さま、と思っていたら、なんと、メガドライブとPCエンジンの『ストII'』が発売決定!! さらに夏にはSFCでターボが発売だっ!

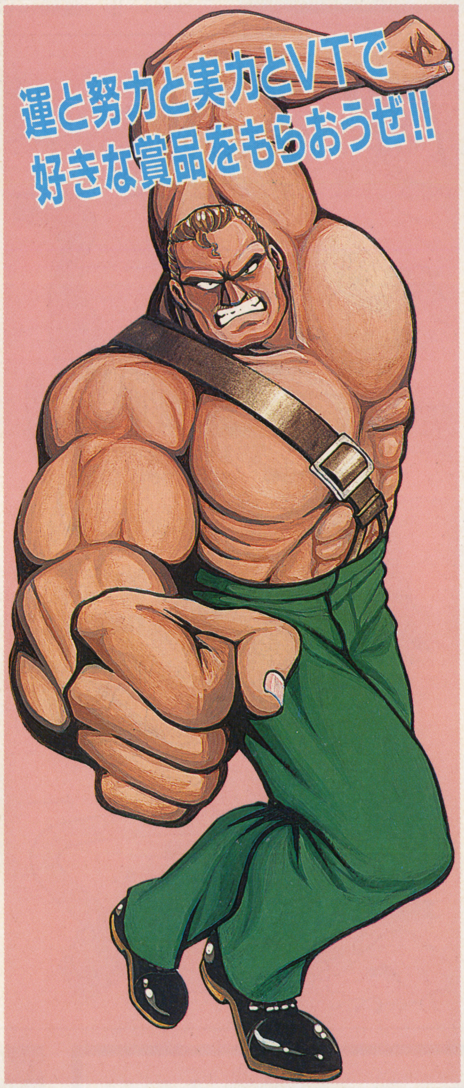
1 14インチTV
29,800VT

2 エレキギター
25,800VT

3 スーパーファミコン
19,800VT

4 コンパクトCD
18,000VT

5 ミニキーボード
15,800VT



6 コードレステレフォン
15,000VT

7 PCエンジン
14,000VT

8 メガドライブ
11,000VT

9 ゲームボーイ
9,800VT

10 パワースティックファイター
8,800VT

11	ゲームセレクタ	8,500VT	16	電撃Tシャツ	1,200VT
12	SFC用連射パッド	3,800VT	17	電撃テレカ	800VT
13	SFC用マウス	3,200VT	18	おもちゃ券(500円分)	600VT
14	ダイバーズウォッチ	2,980VT	19	図書券(500円分)	600VT
15	36色ペン	2,000VT	20	電撃ボールペン&シャープペン	150VT

VTをためてゴーカな賞品をもらおう! ただし記載された有効期限をすぎたVT、応募用に切り取りしたVTは使えないぞ。今ある賞品の応募期限は、'94年12月25日まで。早くしないと賞品が変わるかも!?

※実際の商品は写真と異なる場合があります。イラスト/かんなたかし

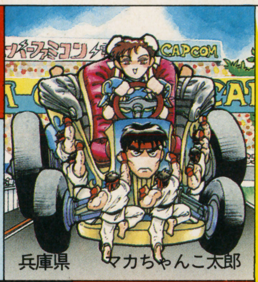
VTGP VTグランプリ

第7戦、超危険ダイナGP!!

コース設計は宮崎県の岩切さつきさん（17歳ぴちぴちギャル）。ということはとてもメルヘンなコース…、と思ったらいきなりティラノザウルスっ!! なんてこったい!! 宮崎にはまだこんな所が…。そうか、さつきも苦労してるんだな。何、ハガーがいきなり女の子を呼び捨てするわけがないって？ ふっ、実は俺はケンだ！ ハガーはのん気にマシンの中で昼寝してるぜ…。

ドラゴンダンス 春麗

スピード	250
加速	300
コーナリング	120
耐久力	130



必殺アイテム はどぉ〜けんつ
全方向一斉に波動拳発射!! しかし直後のバランスは保証ナシ。

応募 5VT
配当 7000VT
（8名）

前後左右に17機の小型・隆メカ、そして本物もこっそりと…。（開発者） 小型メカはかわいいんだけどね、後ろにぶらさがってる本物がなんだかなぁ…。（チ）

走れスライミー レッドアリーマー

スピード	250
加速	120
コーナリング	230
耐久力	200

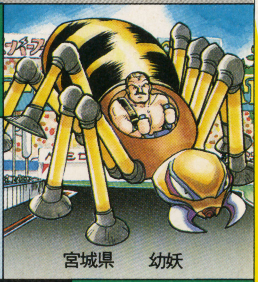
必殺アイテム スライミーの体
体の一部を投げて敵のスピードを落とす。が、投げすぎると…。

応募 15VT
配当 4000VT
（12名）

ウォーターベッドを超えた究極の乗り心地!!（開発者） 究極？ なんかねとねとして気持ち悪いぞ…。しかしそれがだんだんと快感に…、こ、この感触はっ!!（レ）

スパイダーマシン ハガー

スピード	190
加速	290
コーナリング	190
耐久力	130



必殺アイテム 電撃ネット
敵の動きを止める、罠を張る、ハンモックで寝る…と用途多彩。

応募 10VT
配当 5000VT
（10名）

ただでかい!!（開発者） 春麗マシンにへばりついてる奴らは確かクモが苦手だったよな…。これはいける!! よし、まずはハンモックで昼寝だ!! ｚｚｚｚ…（ハ）

マウス一番 ロックマン

スピード	300
加速	200
コーナリング	200
耐久力	100

必殺アイテム マウスボール
裏側のボールではない。丸まると耐久力が2倍になるのだっ!!

応募 5VT
配当 6000VT
（9名）

チョロチョロした走りだ!!（開発者） …自慢すなっ!! しかしデータはなかなかすごいぞ。完走すれば優勝候補筆頭かもっ!! でも今回のコースじゃなぁ…。（ロ）

第7戦スタートのもようは

集まった観衆はステゴザウルス2396頭、トリケラトプス1225頭…ええい、とにかくいっぱい、しかも巨大!! なんかこわいぞ…。おっと火山が煙を噴き始めたぞ、そして爆発!! 全車一斉にスタートだっ!! トップは㋺、ピッタリ後ろに㋩!! ㋠と㋹が遅れたぞ!! 早く進まないとマグマに巻き込まれる!! っと続きは10号っ!!

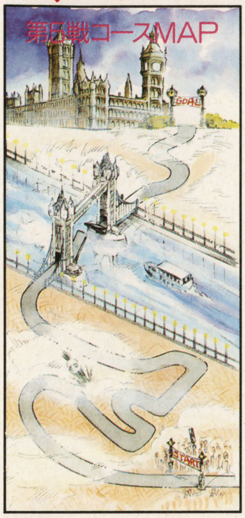
VTGPシステム

個性あふれる４人のドライバーが毎回違うマシンでレースし全８戦で総合チャンプを決定するＶＴＧＰ!! 1位９点、２位６点、３位３点、４位１点ずつが毎戦加算されていく。が、読者のみんなにしてもらうのは総合チャンプ当てではなく、１戦１戦の優勝者当てだ。レースはマシン性能とコース、そしてドライバーの技量を入力したシミュレータ上で展開されるので、よーくデータやマップを見てズバリ優勝者を当ててくれ！

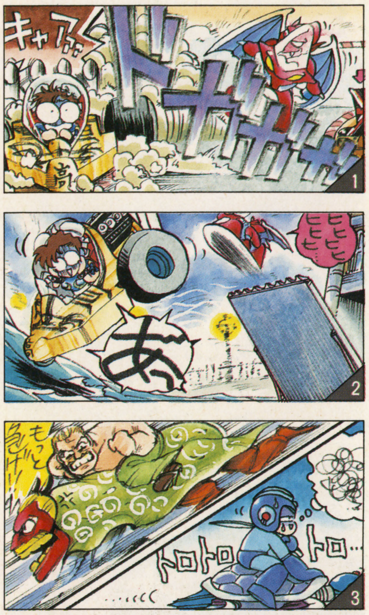
 ©CAPCOM

第5戦
霧のロンドンGP

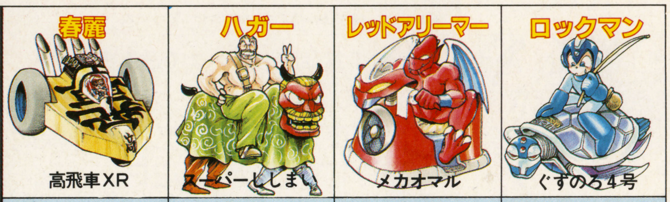
完走2台、リタイア1台?



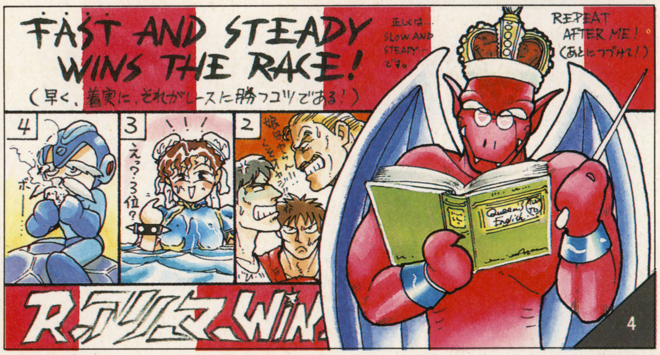
①序盤戦はスピード&加速重視の㋹と㋠がトップ争い、早くもロンドンブーツコーナーへ…、といってもブーツ売り場じゃないぞ!! あああっ、くだらないことを言ってる間に㋠がコースアウト!! つられて減速した㋹の背後に㋩が迫る!! ㋺は超大きく遅れたぞっ!! ②コーナーの連続で一気にトップに立った㋩だが、直線に入りガタッとスピードが落ちて㋹と㋠に抜かれる。やはりチームワークが悪いのか…。トップは㋠、テールトゥノーズで㋹が続く。そしてタワーブリッジ・ジャンプっ!! ここで㋹が必殺の水流砲!! ㋠、川に落ちてのリタイアっ!! ちなみに㋺は今、ブーツのかかとをクリア…(号泣)。③これで㋹の独走…と思いきや、漁夫の利で2位に上がった㋩が、すでに追撃態勢だ!! S字に入れば㋩が有利、まだまだ勝負はわからないぞっ!! ちなみに㋺はつま先のあたり…(哀愁)。④ビッグベンのそびえるゴール前、果して霧の中から出てくるのはどっち…、㋩だ!! トップは㋩!! しかし㋹もすぐ後ろをマーク!! っと㋩のスピードがガクッと落ちた、またもチームワークの乱れか? その隙に㋹が逆転っ!! そのままゴールだっ!! 続いて㋩!! ちなみ㋺は…、タワーブリッジに届いてない!! ということは㋠が3位だ!!

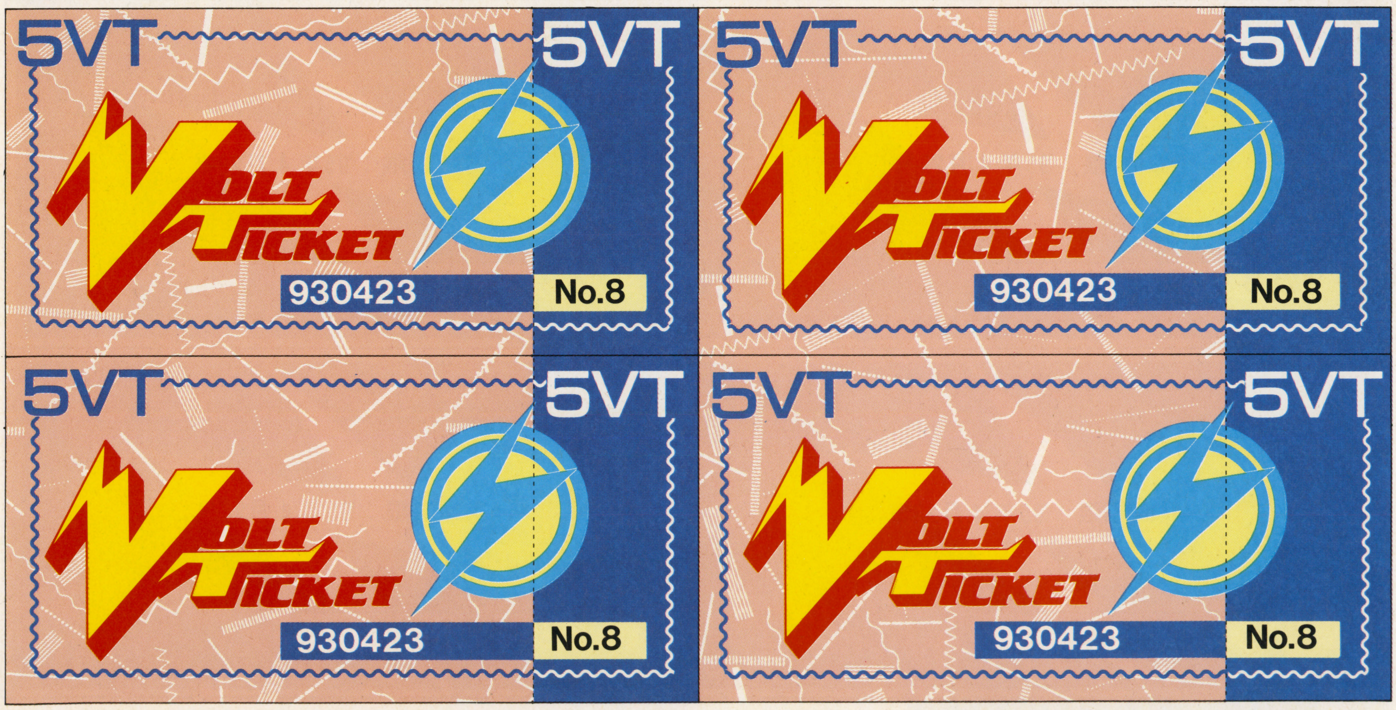


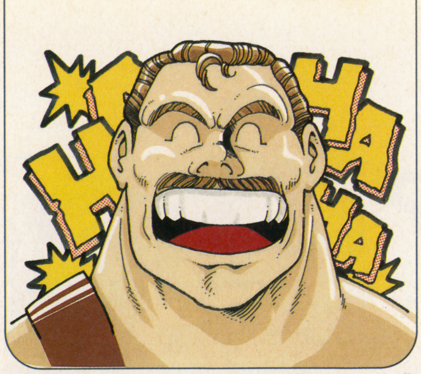
出場マシン



春麗	ハガー	レッドアリーマー	ロックマン
高飛車XR	スーパーししまい	メカオマル	ぐすのろ4号
スピード 350 加速 200 コーナーリング 100 耐久力 150	スピード 250 加速 200 コーナーリング 200 耐久力 150	スピード 240 加速 260 コーナーリング 130 耐久力 170	スピード 100 加速 100 コーナーリング 270 耐久力 330
飛車だけに、速いが曲がらない。	ししまいの中身はコーディ&ガイ!!	㋹愛用のオマル?んなわきゃない!!	必殺技は号泣しながらの産卵だぞ…。







総合トップは誰にも渡さん

はっはっはぁ!! 最後の最後で2位になったが総合トップは動かん!! が、トップの奴がしゃべりまくるのはイヤミっぽいからやめておこう。というわけで…。
春麗(チュンリー)：あーあ、悔(くや)しいなぁ…。レッドアリーマーの奴ぅ、絶対に許さないし…。
ケン：そこでだ春麗(チュンリー)!!
春麗(チュンリー)：わっ!! びっくりした…。
ケン：いい考えがある。奴を再起不能にしろ。そうすればこの俺さまが…!!
春麗(チュンリー)：最終戦だけ出てどうするのよ…？

●6号VTGP当選者

金岩周平(栃木県)	片井栄司(静岡県)
沼田和幸(神奈川県)	秋沢知明(大阪府)
金岡俊明(兵庫県)	小川卓馬(宮城県)
紺野幸子(千葉県)	岩切孝徳(宮城県)

現在のポイント	春 麗	ハガー	レッドアリーマー	ロックマン
	20Pts.	28Pts.	25Pts.	22Pts.

レースも大づめ！ 総合優勝者を当てろ!

第7戦も無事にスタートし、VTGPもいよいよ佳境に入ってきたな。そこで、誰が総合優勝の栄誉を得るのか、読者のみんなに当ててもらいたい。5戦が終了した時点のポイントが上の通りだから、誰が優勝するのかまだ予想がつかない。見事当てた読者5名に、おもちゃ券1万円分をプレゼントだ！ 住所、氏名、年齢(学年)と、「総合優勝は○○だ！」と大きくハガキに書いて「VTGP総合優勝当て係」まで。しめ切りは5月20日。

応募のきまり

▼VTGPに応募する人へ

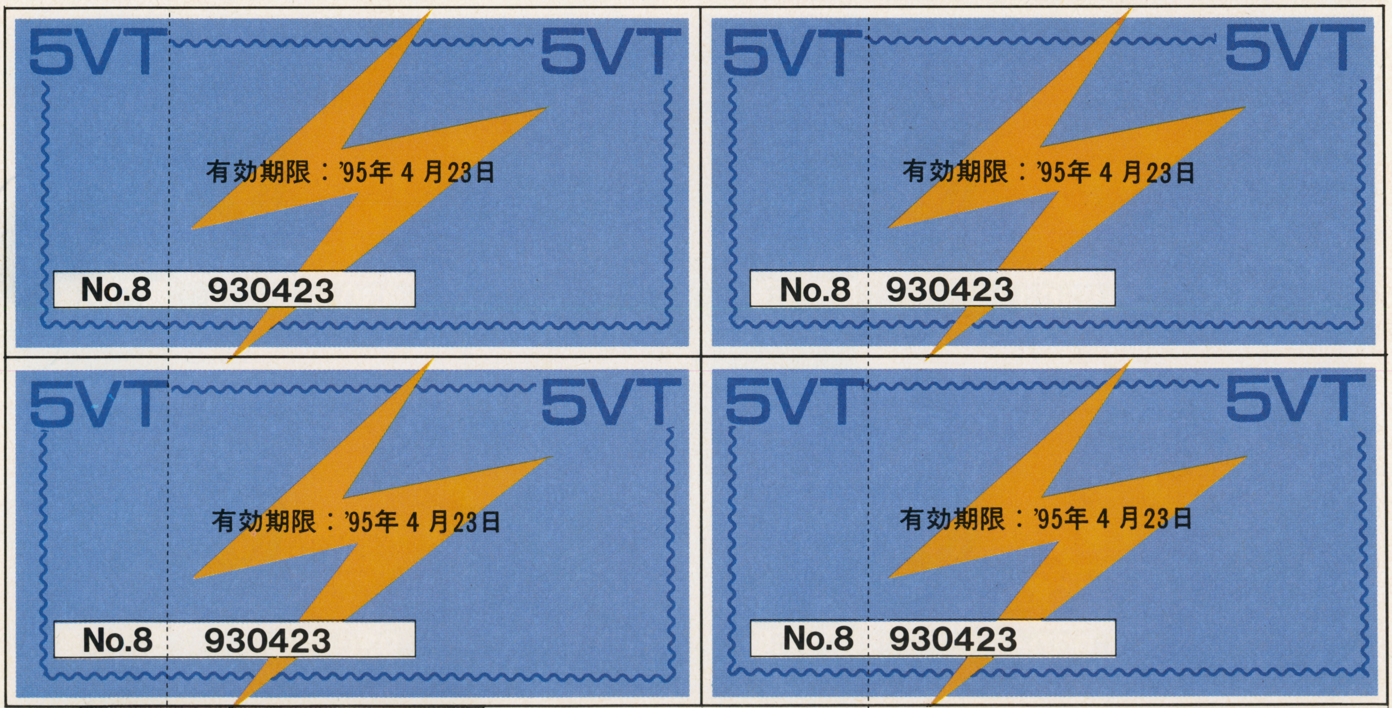
1 官製ハガキに勝つと思うキャラとマシン名、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書く。
2 VTの右がわ、点線部分を賭けるキャラの応募VT分だけ切り取ってハガキにはる。不足していると無効となるので注意しよう。
3 「VTGP⑧係」まで送る。今回のしめ切りは5月20日まで。当日消印有効。

▼VTの賞品プレゼントに応募する人へ

1 欲しい賞品の価格分のVTを集め封筒に入れる。期限切れのVTやGP応募で切り取られたものは無効。また同じナンバーのVTは8枚までしか使えないので注意。
2 住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品を書いた紙を封筒に入れる。
3 「VT賞品応募係」まで送る！

▼あて先

〒101 東京都千代田区神田神保町
2-22-11 カンナビル2F
電撃スーパーファミコン編集部
「VTGP⑧係」または
「VT賞品応募係」まで



ストII・ケンの「欄外はもらった!!」

上下左右欄外乗っ取り計画に賛同するハガキが大量にきたぞ!! なんとマシン募集の10…分の1だが、マシン募集の10倍のハガキが来たあかつきには全欄外＆1ページを乗っ取ってみせよう!! しかし次号VTGPに急展開の予感が…!?

F1 DENGEKI GRAND PRIX

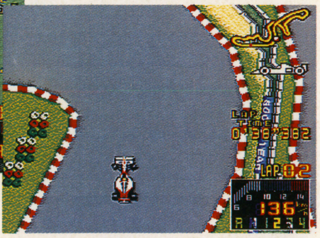
[第3戦]ファイナルラウンド

FI GRAND PRIX PART II (ビデオシステム)

激戦に終止符! 世界一速い男は誰だ?

白熱したバトルをくりひろげてきた電撃F1グランプリも第3戦、いよいよ最終ステージだ。今回の課題ゲームは、ビデオシステムの『F1 GRAND PRIX PART II』。総合チャンピオンめざしてバンバン応募してくれ!

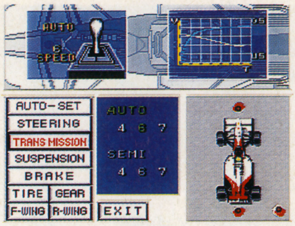
⬆前2戦と異なり見下ろし型。れがどう影響するだろうか?



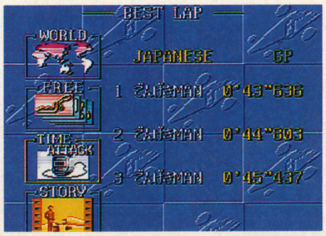
⬇最終シケイン。テクニカルな鈴鹿のなかでも特に厳しいポイント。

初めての見下ろし型 最終戦は波乱必至だ!?

3Dタイプのゲームで戦った前2回と異なり、今回の『FI GRAND PRIX PART II』は見下ろし型。同じ日本GP(鈴鹿)を走るとはいえ、コース感覚やドライビング感覚がまったく変わってしまうことで、これまでとはひと味違ったレースになりそうだ。今回もコースは鈴鹿。タイムアタックモードを使ってファステストラップにチャレンジしてもらう。いつものようにベストタイムを写真にとり、5月20日必着で編集部に送ろう。さあ、泣いても笑ってもこれが最終戦。栄光のシリーズチャンプ目指してがんばってくれ。

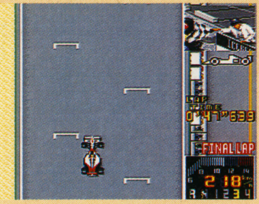


⬆今回のレースはタイムアタックモードで実施する。マシン、セッティングは自由だ。



⬆レース直後の画面ではなく、「BEST LAP」のこの画面を送ってくれ。

INFORMATION



今回のレースはタイムアタックモードで挑戦してもらう。マシンの選択、セッティングは自由。とにかく速いラップを出し、それを逃さずフィルムにおさめてくれればいい。

撮影してもらうのはBEST LAPにセーブされたタイムアタックモードの日本GPのベストラップ。他のタイムは無効になるぞ。もうひとつ注意して欲しいのは、その写真がタイムの読み取れるものであること。これまでの応募写真にも、それで失格となった人がけっこういるぞ。しめ切りは5月20日編集部必着。右下の応募券も同封してね。

応募先
〒101東京都千代田区神田神保町
2-22-11 カンナビル
電撃SFC編集部「電撃F1GP③」係

PRESENTS

F1グッズをプレゼント!!

決定 第1戦CHAMPION

断トツのトップタイムで 埼玉県の松木くんが優勝

ステアリングを"アーケード"にして、コーナーを減速しないで出したタイムです。(埼玉県・松木くん)

2位以下に4秒の差をつけて優勝したのは、14歳の松木くん。この調子で次のレースもがんばれ! 6位入賞までのドライバーは右の通り。3戦通しての最多ポイントをマークしたチャンピオンには、FIドライバー、C.フィッティパルディの直筆サインをプレゼントするぞ。

第1戦ナイジェルマンセルF1チャレンジ最終結果

	Driver	Time	Point
1	松木鉄平(埼玉県)	1'28"70	10
2	吉野宏喜(埼玉県)	1'32"51	6
3	辻内健一(大阪府)	1'36"85	4
4	中桐信太郎(東京都)	1'39"62	3
5	吉田光洋(静岡県)	1'40"11	2
6	渡辺成一(静岡県)	1'44"45	1

電撃GP③ 応募券

あなたの伸長目標 プラス10cmも夢じゃない!

1日20分!!
ビデオを見ながらトレーニング!!

アメリカ式ヨ〜ガ 伸長法講座

驚異のヨーガ効果とアメリカ科学の勝利!

まず、確実にお約束したいのは、その効果! 下の体験談はほんのごく一部で、当アカデミーには、毎日山のように〝10cm伸びた〟〝30才からでも伸びた〟という感謝の声が続々寄せられている。インドヨーガとアメリカの人体科学を合体させた「アメリカ式ヨーガ伸長法」が君を強力にサポート!

もし、チビのままだとすると?

キミの人生は、とてもみじめなものになるはずだ。男女交際で、結婚問題で、就職活動で、チビは大きなハンディキャップ、キミの性格や能力がどんなに素晴らしくとも、マイナスの評価を下されてしまう。バカバカしい現実だ。

一日10分一か月のトレーニング!

キミが払う努力は、たったのこれだけでOK! 世界初のビデオ付教材で、ラクラク楽しみながら、日に日に、身長はアップする。危険な器具や薬は一切、使わない。

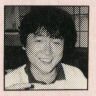
身長は決して遺伝だけではない!

日米37万人が実証している。身長は遺伝で決まるものではないのだ。その決め手は〝DNA〟。くわしいシステムは、無料の案内書で、キミの未来が大きく変わる!

全国の会員から寄せられた喜びの声・声・声

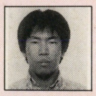
男のコからモテモテ

あと3cmでいいかなと思い始めました。結果は6.2cmアップ。今までふりむいてくれなかった男子が話しかけてくるように。(竹中貴恵・18歳)



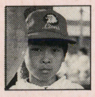
前より性格も積極的に

20歳をすぎていましたが、友達からバカにされるのがイヤで思い切って始めました。半年で6.5cm。性格も、前より積極的に。(若松幸裕・21歳)



今では友達を見おろせます

朝礼ではいつも前の方。いつか伸びるとノンビリしてたら中2で伸びが止まりました。当講座で12cm。友達を見おろせます。(上野卓・16歳)



身長を測るのが楽しみ

小学校4年の時は一番チビ。6年の時入会しましたが、初めて1か月めで5.3cm伸びています。身長を測るのが楽しみ。(酒向茂・12歳)

各専門分野の権威が指導します

このシステムの開発者

ヘンリー・ブライトマン

ヘンリー・ブライトマン●ワシントン州立大学医学部卒。医学博士。ヨーガの効果を科学的に引き出し、37万人の身長を伸ばした全米伸長センターの所長として、全米で活躍。全米医学協会からも注目されている。

※器具や薬は一切使わないので安心!!

背を伸ばす秘訣はDNAシステムがベスト!!

毎日伸びる伸びる!!

足から伸ばす伸長法!!

日米37万人の成功例 話題の伸長効果!!

チャンス! とじこみハガキを今スグポストへ!

案内資料を無料急送

無料案内書は秘密厳守でキミだけに分かるように送ります。

日本ヘルスアカデミー
〒166 東京都杉並局私書箱第36号
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15
●お急ぎの方はお電話で!! ☎03-3318-6111
(受付時間/年中無休 朝9時30分〜夜9時)

P.68のプレゼントでほしいものを1つ

Q1 今号の記事(ハガキの表)の中で、よかったもの3つに○、つまらなかったもの1つに×を付けてください。

Q2 今号の表紙についてどう思いましたか(番号に○を付けてください)。

1 最高　2 よい　3 普通　4 よくない　5 最悪

(理由：　)

Q3 付録『カプコンパワーブック1』はいかがでしたか。

1 最高　2 よい　3 普通　4 よくない　5 最悪

(理由：　)

Q4 『電撃スーパーファミコン』を毎号買っていますか。

1 毎号買っている　2 ほとんど　3 ときどき　4 初めて

Q5 新企画『まだら学園』で特によかった企画1つに○を付けてください。

1 扉のマンガ　2 ラジオドラマダイジェスト　3 SFC版読者頁

4 大江戸伐沙羅伝

Q6 コミック『聖痕のジョカ』について

○ストーリーは

1 わかりやすい　2 わかりにくい

○絵がらは

1 好き　2 きらい　3 どちらでもない

(理由　)

Q7 これから発売されるスーパーファミコンとファミコンのゲームで、やってみたいものをそれぞれ2つずつ書いてください。

SFC		FC	

Q8 すでに発売されているゲームで好きなものを、それぞれ2つずつ書いてください。

SFC		FC	

〈キリトリ線〉

切り取り線

高身長はモテる男の条件!!

世界初!!ビデオトレーニングで誰でも確実に成果が出る!!

最新理論のＤＮＡシステムが、毎日20分間のトレーニングであなたの身長を10㎝20㎝と伸ばしてくれる!!
日本とアメリカで37万人もの成功者がいて、効果はすでに実証ずみ!!
さあ、あなたも詳しい案内書をご覧になり、レッツ・チャレンジ!!

アメリカ式ヨ〜ガ

伸長法講座

みんなに大切にされたい。わたしたちはヴァージン。

イギリス・アメリカで活躍するVirgin Gamesの日本法人、「ヴァージンゲーム株式会社」が設立されました。

Virgin

GAMES

米国ヴァージンゲーム社 副社長
ジャスティン ヒーバー

**はじめまして、
インターナショナルなゲームソフトメーカー、
「ヴァージンゲーム」です。**

1968年にリチャード・ブロンソンがイギリスで設立した、ヴァージングループは日本には少ないタイプの会社でしょう。航空会社やレコード会社など、ヴァージングループは多角的に、そしてインターナショナルに事業をすすめてきました。ゲームソフトの分野に参入したのは、1985年の頃です。以来、「ヴァージンゲーム社」では、約50タイトルのゲームソフトを企画・製作・販売してきています。わたしたちのモットーは、"100% PURE Entertainment"。ゲームのおもしろさを徹底的に追求した作品を、この夏から日本のみなさんに提供します。心を込めてごあいさつします。日本でもヴァージンのゲームをよろしく。

任天堂スーパーファミコン

SUPER SLAM DUNK

マジックジョンソン・スーパースラムダンク
7月発売予定/予価8,900円(税別)

プレイヤーが選べるチームは28チーム+オールスターチーム。試合前にはマジックジョンソンが細かいアドバイスを与えてくれる。試合の画面は斜め見おろしの360°スクロール。その中で選手達は「スラムダンク」や「ノールックパス」などのプレイを見せてくれる。また、NBAオフィシャルアナウンサーの実況が試合をいっそう盛り上げます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

SEGAメガドライブ

COOL SPOT

クールスポット
7月発売予定/予価8,000円(税別)

米国の清涼飲料、7-UPのイメージキャラクターとして大人気の「SPOT」が主人公の面クリア型のアクションゲーム。SPOTは囚われた仲間を助けるために数々の罠や襲いかかる敵を倒し進んでゆきます。ボーナス面や高速移動面もあり内容も充実。キャラクターの豊富なアニメーションパターンも海外での人気の秘密です。

MEGA DRIVE

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

'93年話題の新製品続々登場。

スーパーファミコン用
11月発売予定:クールスポット 予価8,800円(税別)
メガドライブ用
10月発売予定:アリボクシング 予価8,000円(税別)
メガCD用
11月発売予定:デューン 予価7,800円(税別)

Virgin GAMES

ヴァージンゲーム株式会社
〒103 東京都中央区日本橋浜町2-28-1 日本橋久松ビル
TEL.03-3666-6021

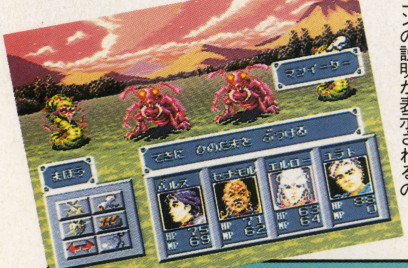
© Virgin Games K.K./© Park Place Production team/©1990 Virgin Games, Inc. All rights reserved./©Seven-Up, 7UP, SPOT name and character are trademarks identifying products of The Seven-Up Company.

NEW GAME 新作情報 FLASH

Silva Saga II
シルヴァ・サーガ2

このソフトと前作のFC版『シルヴァ・サーガ』は、表裏一体になっている。2人の主人公が、同じ世界で、同じ時代に、同じような出来事を体験するからだ。両作品を同時に進行させるのが理想的なプレイ法だけど、まず頭がこんがらがるだろう。自信がある人は、チャレンジしよう！

SFC	6月25日発売		
	RPG	16M	Ⓑ
	セタ		￥9,800



⬅カーソルを合わせると、アイコンの説明が表示されるのだ。

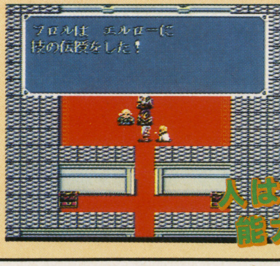
ただの続編とは違うんです、ハイ

基本システムや世界観は前作のFC版と同じだけど、グラフィック、演出面ではるかにパワーアップした『シルヴァ・サーガ2』。敵はハデに動くわ魔法はバリバリだわ(？)で、戦闘シーンの迫力はそうとうのもの。もちろんフィールド画面も美しく、キャラクターの表情が豊かになっているぞ。しかも戦闘時のコマンド入力にアイコン方式を新たに採用。〝プレイのしやすさ〟という点もちゃんと改善されているのがうれしいね。

これだけ知っていれば大丈夫 パーティメンバー基礎知識

A 主人公パーティについて

主人公とともに戦闘に参加するキャラは神官、魔導師、戦士の3タイプだ。ストーリーが進むにつれて次々と顔ぶれが替わるけど、タイプごとに習得した技を伝授してから交替するのでひと安心だ。



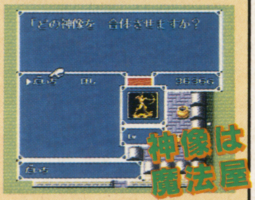
⬅改めてレベル上げする必要ナシ、ってわけ。つまり今までの苦労が無駄にならないのだ。

B 傭兵について

お金でやとう戦闘のプロが傭兵だ。男女差があり、男は体力的に優れ、女は素早さや運に恵まれているぞ。

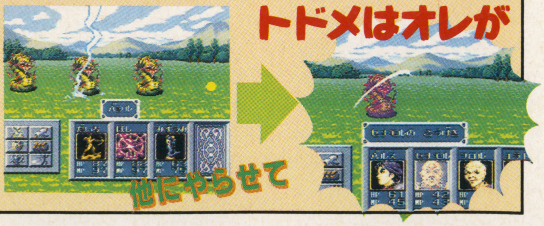
C 神像について

神像は魔法攻撃をしてくれる戦闘用アイテムだ。神像に関する命令（修復、合体、入れ替え）はマジックギルド（魔法屋）で行う。



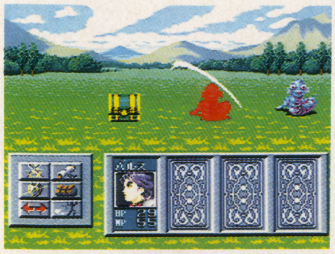
D 経験値について

戦闘経験値は、1つ1つの戦闘を終わらせた集団に加算される。戦況や敵との相性などを考慮して、戦う団体（主人公パーティ・傭兵・神像）を切り替えよう。切り替えは戦闘中いつでもできるゾ。



 ©1993 SETA／YUTO RAMON

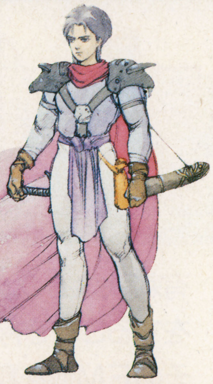
記憶をなくした少年の大冒険



⬅最初のうちは1人で敵と戦う。心細いけどガッツで乗り切れ!!

ＳＦＣ版『シルヴァ・サーガ』の主人公は、記憶をなくしてとある村にたどり着いた少年だ。ズール(魔ものの総称)が氾濫(はんらん)する世を憂(うれ)い、光の戦士の血をひくパルメキアの王子カイラルを探す旅へと出かける。ちなみにカイラルは、『２』とほぼ同時代のミネルバトン大陸を舞台にしたＦＣ版『シルヴァ・サーガ』の主人公でもある。

あ、皆さんこんにちは。ボク、あんまり昔のこと覚えてないけど、精一杯がんばりますんでヨロシク。ちなみに名前は自由につけちゃって結構ですので……。



物語の始まりの部分を見てみましょう

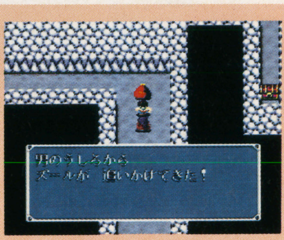
冒頭のストーリー展開を紹介するぞ。これでゲームの雰囲気をつかんでくれ。

ベタの村〜守りの洞くつ

⬆世話になった家を離れ冒険に出発する主人公。

➡ロイドじいさんは主人公の勇気を試したいのだ。

ベタの村にたどり着いた記憶喪失少年(主人公)は、光の戦士の子孫カイラルを探す旅に出る。南の地方に行くにはロイドじいさんのカヌーが必要だが、彼は北の〝守りの洞くつ〟にある金のハリと引き換えに……という条件を持ち出す。引き受けるしかないな。



⬆洞くつに入るといきなりイベントが。男を助けるといい物をくれるぞ。

⬅こんな神像も見つけました。

ワンポイント 何でも調べろ!

人との会話はもちろんのこと、フィールド上の物体の調査もマメに行おう。アイテムやお金がけっこう隠されているぞ。また、メッセージの種類が豊富なので、調べがいがあるというものだ。

こんなメッセージや

⬅店の看板もマメに調べればいいことあるヨ。

⬇同じベッドでも王様のは特別なのだ。

こんなメッセージまで!!

アドルの街〜アドル城

アドルの街で少々強引に仲間に加わったリサとともに城へ行くと、王は温かく迎えてくれる。アーカサスの王への手紙（南にある〝旅立ちの洞くつ〟の通行証代わりにもなる）をくれた上に、宮廷魔導師のモーリンをお供につけてくれるというから破格の待遇だ。仲間が３人になって、ＲＰＧらしくなってきた!?

⬆富豪ミロンの娘はカイラル王子にお熱。わたしゃお呼びでない？

リサが仲間に!!

⬆じゃじゃ馬だが頼りになる仲間だ。

⬇王様が気を使って魔導師をつけてくれる。ども一。

モーリンが仲間に!!

ワンポイント 気になる少女メリア

ベタの村に住むメリアは主人公に何かと気を遣ってくれる。先の街でも会う機会があるぞ。

⬅ニーナおばさんの娘らしいのだが……。

メモルの村

旅立ちの洞くつの入口近くの村メモルでは、神官のルワンがオロオロしている。何でも洞くつの扉をうっかり閉めてしまい、鍵をズールに奪われてしまったというではないか。洞くつ入口に向かうと……いたいた！

⬆うっかりルワンのおかげで余計な仕事をするハメに。まいるね。

こんな強そうなヤツに勝てるんだろうか!?

大仁田厚

大仁田 厚 FMW

有刺鉄線あり、地雷爆破ありの過激な試合をすることで有名な大仁田厚率いるＦＭＷ。そのＦＭＷを題材にしたゲームが登場する。大仁田自らが原作を、そして企画協力に高田文夫と浅草キッドが。話題性十分のプロレスゲームの登場だ。

SFC	8月6日発売		
	SPG	12M	——
	ポニーキャニオン		¥9,800

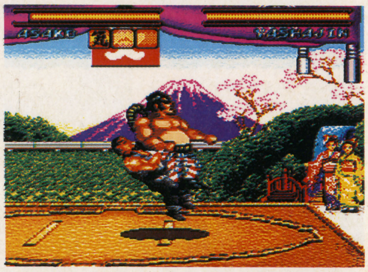
こんなプロレスゲーム、今までなかったよね！

⬆大仁田らＦＭＷの有名レスラーが実名で登場するのだ！

➡使えば使うほど、大技の威力もアップしていく。

「ふつうのプロレスゲームはもうあきた！」という人におすすめなのがこのゲーム。ＦＭＷの代名詞であるデスマッチはもちろんのこと、何人もの強敵（戦闘サイボーグなど）が待ち受けるストーリーモードまで用意されているんだ。

精神力が大きなポジションを占めているのがこのゲームの特徴。パンチやキックはいつでも使えるけど、大技は精神力がたまっている時にしか使用できない。頭を使って、うまい戦略を立てる必要があるのだ。



⬆大技には気合い技、根性技、大和魂技の３種類がある。精神力がないと技が使えないぞ！

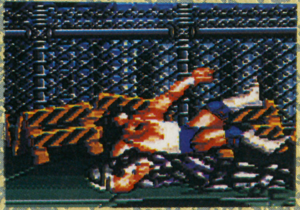
彼らがこのゲームの主役だ

大仁田 厚

ＤＤＯ、サンダーファイヤーパワーボムを得意技に持つ、ＦＭＷのNo.１レスラー。人気もNo.１で、試合後には彼のまわりにファンが群がり、身動き取れなくなるほど。全身にある448針の傷跡は、様々なデスマッチを戦い抜いてきた勲章だ。

〈身長181cm、体重105kg〉

⬅⬇大仁田が開発したサンダーファイヤーパワーボムだ！



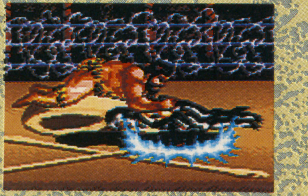
⬅敵の頭をマットに打ち付けるＤＤＯ！

ターザン後藤

フェイスクラッシャーやラリアートを得意技に持つ、ＦＭＷの参謀格レスラー。大仁田とは時に共闘し、時に戦ってきた戦友同士でもある。リングコスチュームに描かれた「鬼」の文字は、自分を悪役にしてでもＦＭＷを守ろうとした時の名残り。

〈身長178cm、体重120kg〉

⬇頭突き３連発が炸裂！ 大仁田との頭突き合戦は迫力満点だ！



⬆大和魂技はフェイスクラッシャー。敵の顔面をマットに叩きつけろ！

©PONY CANYON INC.

謎のプロレス組織SMWからFMWを守れ!

このゲームのメイン部分は、何人もの想像を絶する強敵が待つストーリーモード。その内容を紹介しよう。

格闘技界の制圧を目論むキングシャドゥ。彼は凶悪な格闘技者を集め、SMWという団体を作った。表の格闘技界へ殴り込みをかけるためだ。

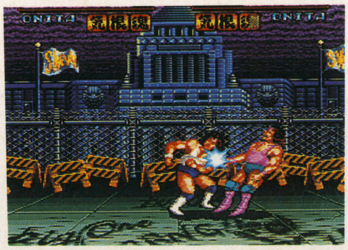
彼の目論見通り、SMWはまたたく間に表の格闘団体を壊滅させていった。もう頼れるのはFMWのみ……。世界格闘技界の〝明日〟をかけ、FMWとSMWの壮絶なる死闘が今はじまる!

⬅グローブに爆薬を仕込んだボクサー、マーシャルアーツを極めるために体の70%を機械化したサイボーグ、殺人相撲の使い手など、SMWからの刺客は強敵ばかりだ。

⬅試合は3本勝負(先に2本取った方が勝ち)。負けると……。

もちろん対戦モードもついているぞ

今や格闘ゲームに欠かせない対戦モード。このゲームでもFMWの4選手を使って対戦することができるようになっているんだ。ふつうの試合から各種デスマッチまでできちゃうし、同キャラ対戦だってちゃんとサポート。大仁田同士の対決なんてのもあり!



⬅大仁田対決。このゲームでしか実現しないドリームマッチだ。

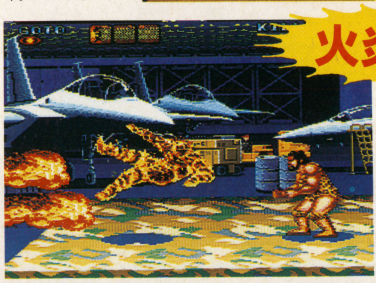
試合の舞台はハンパじゃない!

地雷!!

正式名称は「地雷爆破土俵デスマッチ」。土俵の外には、なんと地雷が埋め込まれているのだ!

有刺鉄線!!

ロープの代わりに有刺鉄線が張りめぐらされている。さわってしまうと即座に有刺鉄線が体に刺さるぞ!



火炎放射!!

自衛隊の格納庫での戦い。リングから一歩でも出ると、戦闘機のジェット噴射が襲いかかってくるのだ!

サンボ浅子

サンボ(ロシアの格闘技)の世界選手権で2位になったこともある実力者。その巨体からは想像もできないテクニシャンで、空中殺法までこなしてしまう。ゲーム内でもトペコンヒーローを見せてくれる。 〈身長180cm、体重150kg〉

⬇巨体をいかしたボディアタックで、敵を押しつぶせ!

⬆トペコンヒーローを繰り出す浅子。体に似合わず身軽だ。

リッキー・フジ

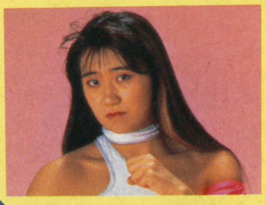
カナダのカルガリー地区で長年戦ってきたハードロック野郎。現在の地位に疑問を感じ、外人選手をまとめてチーム・カナダを結成して大仁田に牙をむいた。現在のFMWの台風の目。 〈身長177cm、体重98kg〉

⬇敵をまっ逆さまに打ちつけるパイルドライバー。

⬆リッキーのオリジナルホールド、カミカゼ。

工藤めぐみ

FMWには女子レスラーも所属しているが、彼女はそのリーダー的存在。容姿から「かわいこちゃんレスラー」と思われがちだが、チャンピオンになったほどの実力者。「くどめ」の愛称で、男性ファンから慕われている。 〈身長162cm、体重62kg〉



⬅ゲーム中にも登場するというウワサだが……。

英雄伝説Ⅱ

The Legend Of Heroes Ⅱ

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ

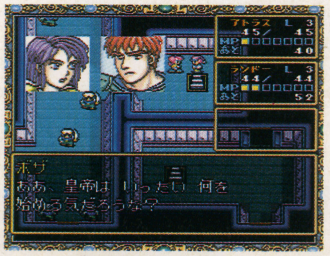
重厚なストーリーと、親切なシステムで人気の『ドラスレ』が、一層パワーアップして帰ってきた!!

SFC	6月4日発売	
RPG	12M	Ⓑ
エポック社	¥9,800	

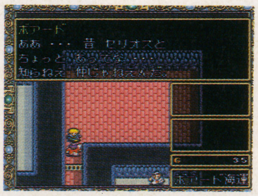
正統派ファンタジーRPGの続編、ついに登場!

パソコン、PCエンジンに続いて、『II』がSFCで楽しめるぞ。SFCだけのオリジナリティを加えて堂々のお出ましだ。

気になる主人公は、国王となったセリオスとディーナ王妃の間に生まれたアトラス王子。また新たな英雄伝説が始まるのだ。

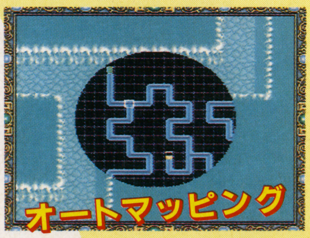


➡『II』では、地底にまで世界は広がる。彼らとはどんな出会い方をするんだろう。



⬆前作で活躍した人たちもたくさん登場するぞ。懐かしいね。

さらに遊びやすくなったシステム



⬆ダンジョンで迷子になる人にうれしい機能。〝ヨシュアの鏡〟を使うのだ。

➡ウインドウが画面の上にスッキリまとまって見やすくなったでしょ。

⬅効率の良い攻撃・回復を自動で行ってくれる。けっこう賢いぞ。

今回の冒険の仲間たち

ランドー

肉弾戦も得意な呪文使い。「オヤジ」と言われるとキレる。

フローラ

裕福な家のお嬢様。人々の役に立とうと回復系の呪文を会得。

アトラス

主人公。父の子供時代そっくりで、趣味はスライムいじめ。

シンディ

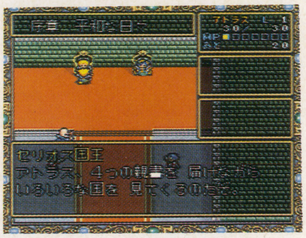
仮面をつけている謎の男。どうやら記憶喪失らしい。

物語は『I』の20年後。平和な日々が続いていたが…

前作の主人公セリオスが、仲間と共に仇敵（かたき）アクダムと悪神アグニージャを倒してから、20年の歳月が流れた……。

アトラス王子は、かつての父同様ファーレーンの辺境で暮していた。親ゆずりのいたずら好きで、教育係のラウエルを困らせてばかり。そんな平和な毎日を送っていたある日、イセルハーサ全土を大地震が襲い、各地で竜の卵が出現する騒ぎが起こった。そこでセリオス国王はアトラスを呼び、親書を届けながら他国の様子を見てくるように命じるのだった。

⬅スライムいじめがバレてお説教。でもめげないのだ。



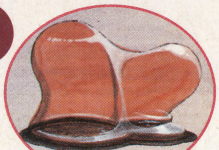
⬅父セリオス王からの初めての使命だ。がんばるぞ。

舞台も『I』と同じ「イセルハーサ」

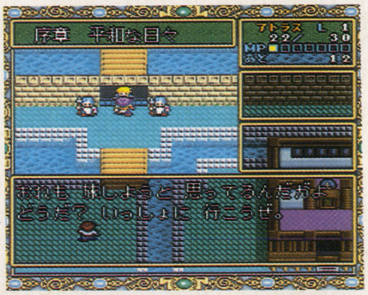
世界見学をしながら、各国の王に親書を届けるのだ

まずは隣国ウォンリーク

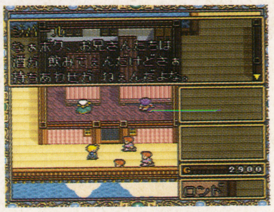
この国では、突如現れた〝赤スライム〟のことで騒いでいるが、それ以外にはさほど変わった様子はない。でもアトラスの身の回りには、お金を盗まれたり心強い仲間ができたりといろんな出来事が起こるのだ。これは、何かの前兆なのか!?



お騒がせの〝赤スライム〟



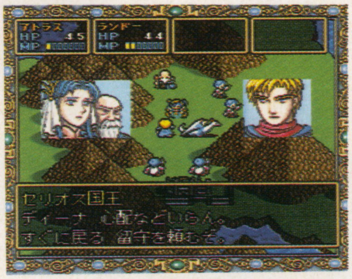
⬅ランドーが仲間に。やっぱり旅は人数が多いほうが楽しいもんね。



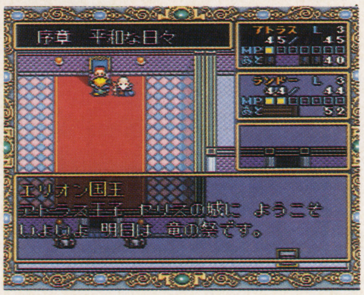
⬆からまれた上にお金まで盗まれちゃうのだ。うー、ひどい！

そして竜の祭でにぎわうラヌーラ王国へ

スライム1匹いない平穏な国ラヌーラ。ここでは誰もが竜の祭で浮かれている。しかし前夜祭が始まろうとしていたその時、異変が起こった。なんと竜の卵が赤く光り出し、そこからモンスターの大群が飛び出してきたのだ！　ひとまずアトラスは、事態を知らせようと自国に戻るが、セリオス王はすでに異変を察知して調査にでかけた後。アトラスは父の後を追い、本格的な冒険の第1歩を踏み出すのだ。

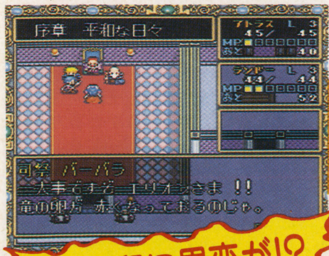


⬅セリオス王はドラゴンに乗って一足先にウォンリークへ。

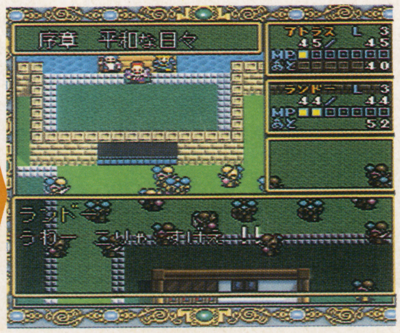


➡エリオン王は『I』でリュナンと名のっていた仲間の一人だったのだ。

⬇竜の卵が赤くなるなんて前代未聞のことらしい。いったい何が起こるんだろう。

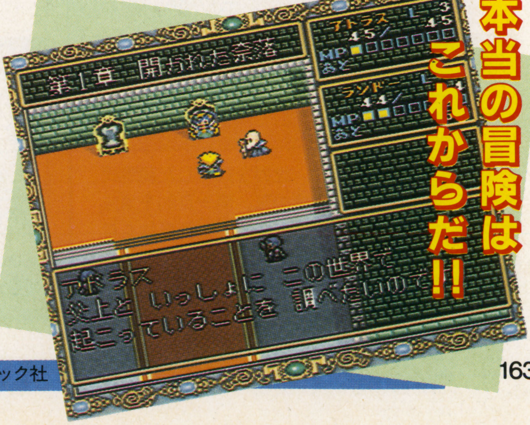


竜の卵に異変が!?



⬅町は卵から出てきたモンスターでいっぱい。その数はどんどん増える一方だ。

父の後を追って旅立つ



本当の冒険はこれからだ!!

©日本ファルコム／©エポック社

ワールドヒーローズ

SFC		
7月発売予定		
ACT	16M	——
サンソフト		¥9,800(予)

メーカーからの一言
NEO-GEO版にはなかった同キャラ対決が実現！　条件は五分と五分。実力勝負だ!!

時空を超えた最強の戦士は誰だっ!?

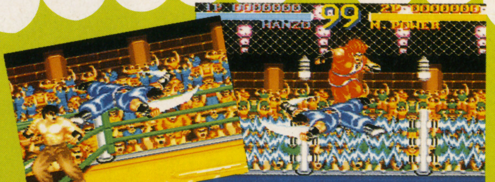
⬅富士山をバックにフウマの炎龍破が炸裂！

⬅サーカスでドラゴンキック!!

タイムマシンに乗り集まった8人の戦士。プレイヤーはその中から自キャラを選び、史上最強の戦士を目指し戦うのだ！　試合は2勝先取した方が勝ち残る、勝ち抜き戦で行われる。もちろん2人対戦も可能だ。

⬅ジャンヌがピンチ！　刺の壁が迫る!!

⬅J・カーンのステージは、モンゴル平原だ。



⬅恐怖の電撃デスマッチ。感電に気をつけろ。

恐怖のデスマッチモードだ

モードは通常モードの他に、仕掛けのあるリングで戦うデスマッチモードがある。地雷が仕組まれていたり、ロープに電流が流れていたりと、9種類の大迫力バトルが楽しめるぞ。

過去から、未来から、強い奴らが集まった！

中世の女剣士が、現代のクンフー家が、時空を超えて対戦！　8人の戦士は大別して剣を使う者、パワーファイター、クンフー使い、異色戦士に分かれる。とくに、特殊攻撃を使う魔法使いやサイボーグなど異色戦士の戦いは、対戦ゲームに慣れた君にも新鮮な興奮が味わえるハズだ。

伊賀忍者 ハンゾウ

日本最強と言われる伊賀忍者軍団の頭目。世界最強の男となるべく厳しい修行に、日夜明け暮れている。秘刀マサムネを愛用している。

必殺技　烈光斬・光龍破・忍法光輪渦斬

風魔忍者 フウマ

伊賀忍者と双璧をなす風魔忍者軍団の長。ハンゾウに敗れて以来、血のにじむ修行に耐えてきた。妖刀ムラサメでハンゾウ打倒を誓う。

必殺技　烈風斬・炎龍破・忍法風輪華斬

女剣士 ジャンヌ

女性ながら無敵の剣士。密かに自分よりも強い男と結婚したいと思っている。ロングソードの使い手だ。

必殺技　オーラバード・フラッシュソード

魔法使い ラスプーチン

究極の秘法を極めた謎の魔法使い。戦いの空しさを人々に伝えるため戦う。魔法を使った変則戦法が得意。

必殺技　ファイヤーボール・アクセルスピン

拳法家 ドラゴン

中国拳法史上最強といわれる格闘家。自分の実力を知るために戦う。スピードなら誰にも負けないぞ。

必殺技　百烈拳・ドラゴンキック

覇王 J・カーン

世界を統一した騎馬民族の王。第一目的を達成し、今度は世界最強を目指す。腕力は最強だ。

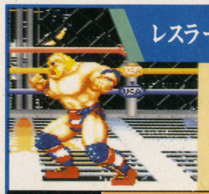
必殺技　蒙虎覇極道・モンゴリアンダイナマイト

軍人 ブロッケン

強くなるため自らの肉体を改造したサイボーグ戦士。ミサイル攻撃や電流攻撃など凶悪技を持つ。

必殺技　グレネードランチャー・スパークサンダー・ハリケーンアーム

レスラー マッスル・パワー



すべての技が破壊力満点のパワーファイター。強い奴と戦うためなら宇宙にでも行く覚悟だ。

必殺技　マッスルボンバー・トルネードブリーカー

©1993 SUNSOFT／WORLD HEROES TM.1992 SNK

餓狼伝説2 新たなる闘い

SFC	夏発売予定	
ACT	16M	——
タカラ		価格未定

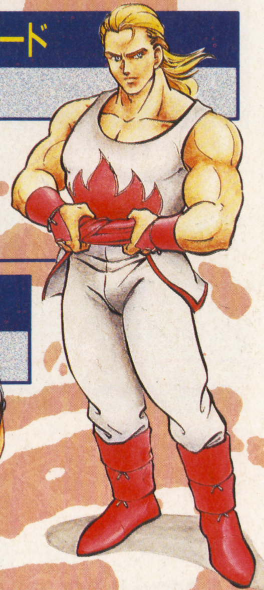
メーカーからの一言
超必殺技・2ラインバトルも忠実に再現。操作性・サウンドもパワーアップしての移植っす。

キング・オブ・ファイターズを目指し、再び死闘が……!!

ＮＥＯ・ＧＥＯで人気沸騰の格闘ゲーム『餓狼伝説２』がＳＦＣに移植される！　前作を超える８人のキャラクターたちが、格闘家世界一を目指して戦うのだ。ＳＦＣ版の移植にあたって、奥行き（ライン）システムをはじめ、華麗で個性的な必殺技の数々など、ＮＥＯ・ＧＥＯ版を忠実に移植するべく開発が進んでいるぞ。

テリー・ボガード
マーシャルアーツ

恵まれた体を生かした技はバラエティに富む。陽気なアメリカン。



アンディ・ボガード
骨法

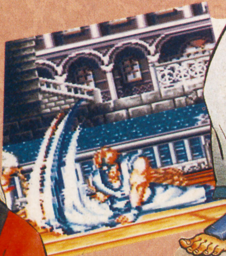
兄・テリーを超えるべく骨法を学ぶ。攻撃力の高さとスピードが信条だ。

東　丈
ムエタイ

タイの国技ムエタイを極めた男。攻撃力の高さがウリ。

キム・カッファン
テコンドー

足技が主体の格闘技・テコンドーの強さを証明すべく闘う、超まじめ人間なのだ。



8人の格闘家が

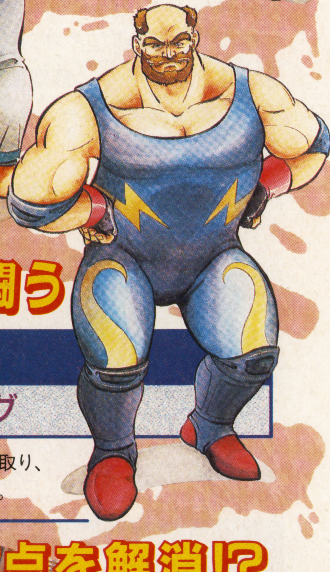
チン・シンザン
大極拳

金持ちになりたい一心で大会に参加。気を自由に操る。

命を賭けて闘う

山田　十兵衛
柔道

かつて〝鬼の山田〟と恐れられた柔道家。多彩な投げ技を使いこなすスケベジジイ。



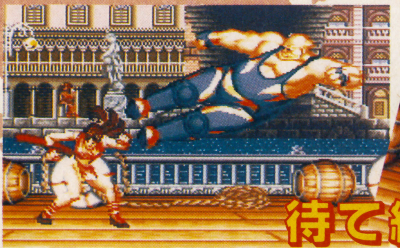
ビッグ・ベア
プロレスリング

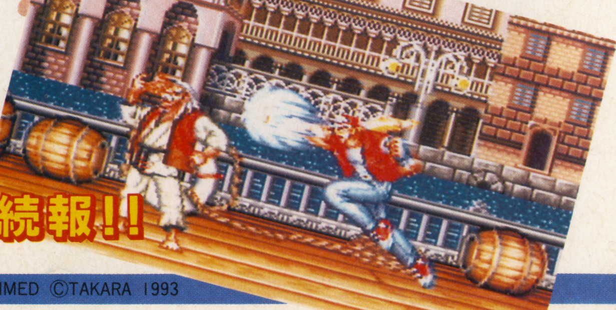
前作のライデン。マスクを取り、正統派として再起をはかる。

不知火　舞
忍術

日本古来の忍術を体得したクノイチ。美しさとスピードを兼ね備えた攻撃を得意としている。

前作の不満点を解消!?





待て続報!!

©SNK 1992 REPROGRAMMED ©TAKARA 1993

らんま½ 朱猫団的秘宝

SFC	発売日未定		
	RPG	12M	Ⓑ
	東宝/小学館プロダクション		¥9,800(予)

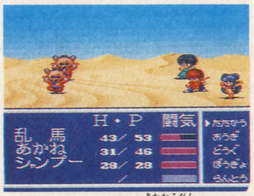
メーカーからの一言
キャラクターの持つイメージ、世界観を生かしつつ、斬新なストーリーが興味津々のRPG。

人気のらんまが今度はRPGで大暴れだ

⬆平和な天道家の朝に突然謎の一団が現れて‥‥。

➡おなじみのキャラも登場。グラフィックもかわいい。

最近は格闘ＡＣＴでの人気者『らんま½』が、ついにＲＰＧに進出だ。ある朝、天道家に謎の一団が突然現れて、玄馬を連れさってしまった！　玄馬を追いかけるらんまたちは、いつのまにか大事件に巻き込まれていく‥‥。ゲームのスタートは、らんまたちの町内。あかね、シャンプー、良牙といったおなじみのキャラたちも総登場する豪華版なのだ。



⬆襲ってくる敵は朱猫団という組織の配下らしいのだが‥‥。

戦国伝承

SFC	発売日未定		
	ACT	8M	――
	データイースト		価格未定

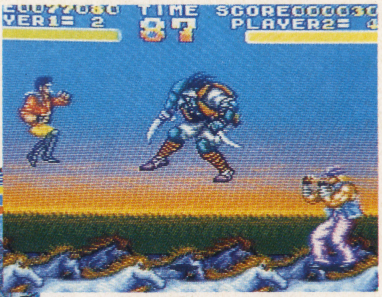
メーカーからの一言
荒唐無稽なゲーム作りで定評のある(？)、当社ならではの味付けの真最中です。お楽しみに。

現代のワシントンに戦国時代の亡霊が蘇る

戦国時代、全国統一の夢を２人の若者に破られた暴君が、400年の時を経てワシントン・シティに蘇った。1991年にネオジオで大ヒットした『戦国伝承』がＳＦＣに移植される。２人同時プレイも可能な横スクロールＡＣＴで、個性的なキャラの多彩なアクションが魅力。「正義の魂」というアイテムを使えば、武者、忍者、忍犬のどれかに変身して戦うことができるのだ。

⬆忍犬に変身。アイテムは敵を倒すと手に入れることができる。

⬇鎧を着た戦国時代の亡霊たちが敵だっ！



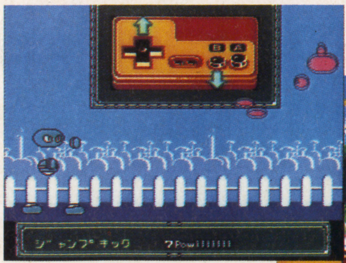
⬆１面のボス。群れをなす馬の上での戦いは緊張感いっぱい。戦国時代の亡霊たちを、再び眠りにつかせるのだ。

ジョイメカファイト

FC	5月21日発売		
	ACT	4M	Ⓑ
	任天堂		¥4,900(込)

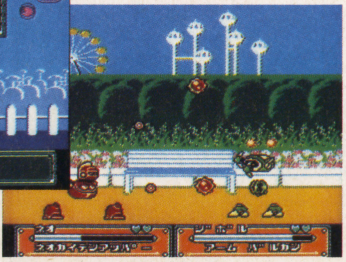
メーカーからの一言
関節の省略がＦＣでの巨大キャラを可能にした！　見た目は悪いが、動きは滑らかだよ。

36体の個性的なロボットのイカス対戦格闘ACTだ

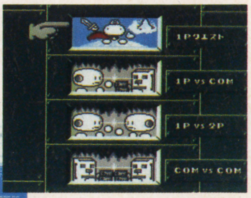


⬆マニュアルモードでは、操作の練習ができる。初心者も安心。

⬇無限に横にスクロール。追い詰められてやられることもない。



４つの必殺技を持った36体のロボットが闘う、新感覚格闘ＡＣＴの登場だ。遊べるモードは、ストーリーを楽しむクエスト、友達やＣＯＭとの対戦、そしてＣＯＭの闘いを観戦する４つ。操作の練習ができるマニュアルモードが付いているのも、初心者にはうれしいね。



⬆遊べるモードは４つ。対戦は盛り上がるぞ。

⬅クエストモードは４つのステージで構成されている。

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ ©1993 東宝／小学館プロダクション ©1991 SNK/1993 DATA EAST CORP. ©1993 Nintendo

スーパー競走馬 風のシルフィード

SFC	7月下旬発売	キングレコード	SLG	価格未定

あこがれの馬主に！

週刊少年マガジンで好評連載中の「風のシルフィード」を元にした、競走馬育成SLG。キミはジョッキー、馬主、そして牧場経営者になり、生まれたばかりのシルフィードを育て、G－Ⅰレースに出場する。16タイトル、すべての制覇を目指せ。

⬆コミックでおなじみのキャラももちろん登場。

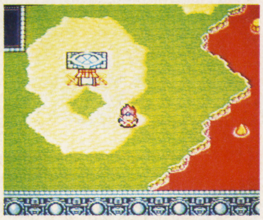
⬅速さを競うVSモードでは、友達との対戦ができる。

KABUKI ROCKS

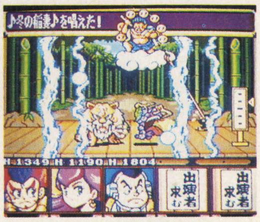
SFC	発売日未定	アトラス	RPG	価格未定

ギター片手に役者が旅に出る

『天外魔境』のREDカンパニーと『女神転生』のアトラスが手掛ける、シリアス＆ハチャメチャRPG。千両役者を目指す役者がギターを武器に悪いヤツラをビシバシやっつけながら旅をする。戦闘画面は舞台の上とか、歌が魔法だとか、笑わせてくれる仕掛けがいっぱいなのだ。



⬅見下ろし型のフィールド。時間とともに天気が変わる。



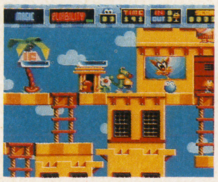
⬅役者の戦場は舞台の上。魔法のネーミングがイカス。

パティームーン

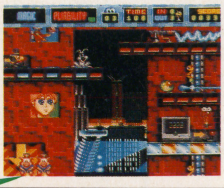
SFC	7月中旬発売	バリエ	ACT	¥8,900(予)

かわいいアクションPZGを体験♡

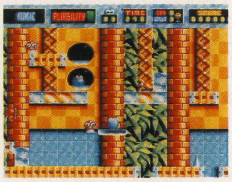
PUTTY(パティー)君が、敵に捕まってしまったBOT(ボット)を助け出すために大奮闘。各ステージで、氷づけにされて捕まっているBOT(ボット)を一定数見つけ出し、宇宙船まで連れていくのだ。でも、ステージ内は敵のイジワルな仕掛けがいっぱい。アイテムと頭をフルに使わないと、敵にやられちゃうぞ。



⬆青くて丸いPUTTY(パティー)。



⬇身体は伸び縮み自由。



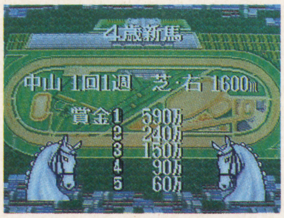
⬆氷を割って救出しよう。

サラブレッドブリーダー

SFC	8月25日発売	ヘクト	SLG	¥9,700(予)

実在の馬を忠実にシミュレート

最初に与えられるのは2頭の仔馬、1頭の繁殖馬(はんしょくば)、そしてわずかなお金のみ。それを元手に競走馬を育て、全国10競馬場で開催される全36のレースに勝ち抜いていく。登場する競走馬、種牝馬(たねうま)、繁殖牝馬(はんしょくうま)はすべて実名で、データも忠実に再現。一定以上の成績をあげた馬は、パスワードがもらえ、友達の馬との対戦もできるのだ。



➡さあ、レースに出場だ。なんだかドキドキする。

⬆馬のデータも、ホントに細かく設定されている。

最速情報 SUPER FLASH

週刊モーニングで大人気だった「課長 島耕作」がビジネスAVGとして登場。コミック1～9巻までのエピソードを中心に構成されていて、さまざまな方向にストーリーが進んでいく。島耕作のように生きるのも、自分なりに進めていくのも可能。SFC、ユタカ・バンダイ、8月発売予定、¥9,800(予)。

『フォーメーションサッカーII』で話題のヒューマンからは、またもやスポーツゲームが発表された。今回は野球ゲームで、タイトルは『ヒューマンベースボール』。SFCの拡大・縮小機能をフルに活かし、画面切り替えのないスピーディで緻密な試合展開が楽しめる。SFC、8月発売予定、¥8,600。

⬇多彩な登場人物が魅力。ちょっぴり大人向けな『課長 島耕作』。

⬆奥行きのある球場を表現している『ヒューマンベースボール』。

©本島幸久/週刊少年マガジン/講談社 ©KING RECORDS ©1993 HOME DATA ©RED/ATLUS 1993 ©1993 System 3 Arcade Software LTD.All rightsreserved. ©HECT 1993

スーパーファミリーテニス

全国１千万の『ファミテニ』ファンの皆さん（予想）、ながらくお待たせしました。やっと、やっとアレが出るっスよ。

SFC	6月25日発売予定	
SPG	8M	
ナムコ		¥7,900

テニスファンとゲームファンの思いに応え、往年の名作が復活

ナムコのスポーツゲームの栄光を築き上げげたのは、なにも『ファミスタ』だけじゃない。そう、この『ファミテニ』も当時かなりのファンがいたのだな。あの頃できた親指のタコが懐かしい、なんて人も多いんじゃない？　そんなファンの期待に応えてＳＦＣでバッチリ、スーパーな続編が登場。

どのへんが『スーパー』かというと、やはり筆頭は最大４人までのマルチプレイ。それに個性豊かな総勢20人の選手。もちろんできたてホヤホヤの最新データ版…う～む。このゲーム、おもしろくないはずがない！

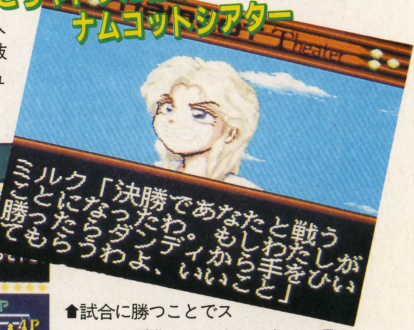
ワイのワイののマルチプレイ

⬅マルチタップがあれば最大４人まで対戦できるのだ。スピード抜群の新魔球、ストロボスマッシュが相手コートに炸裂（さくれつ）！

リアルなデータ 多彩なテクニック

➡男女あわせて20人の選手のなかから自由に選んでプレイ。サーブの速い選手やボレーのウマい選手、そしてフットワークが抜群の選手などイロイロいるぜ。

こりゃトクだねの ナムコットシアター



⬆試合に勝つことでストーリーが進んでいくという、一見強引だが意外にコレがハマる。世界の強豪と熱戦を繰りひろげれば、気分はスポ根マンガのヒロイン。

ああ 懐かしのスポ根 Namcot Theater
〈栄光の南十字星（サザンクロス）〉

トーナメントモードでグランドスラムを達成すると遊べるのが、このモード。モロにスポ根のストーリーを試合（戦闘）に勝って進めていく一風変わったＲＰＧ（？）なのだ。友だちとの対戦とはひと味違った楽しさがある。スポ根特有のちょっぴりおかしくて、それでいて感動的なストーリーがキミを待つ？

第１話「マコ夢への第１歩」

マコはテニス王国と呼ばれる私立Ｎ高校にスポーツ特待生として入学したスポーツ少女。負けん気が強く、小さな体だというハンディをものともしないガッツの持ち主だ。もちろん夢は世界一のテニスプレーヤーになること。テニス部のコーチ牧野との運命の出会いは、彼女の実力をメキメキと伸ばしていく。

初めての対外試合である軽井沢オープンでもマコは持ち前のガッツで準決勝まで勝ち進んでいく。しかし、この大会でとんでもないことがマコを待っていたのだった……。

なかなかイカすコーチだ

⬆女の子が主人公のスポ根に美男子コーチはつきもの。ツボを押さえた作り。

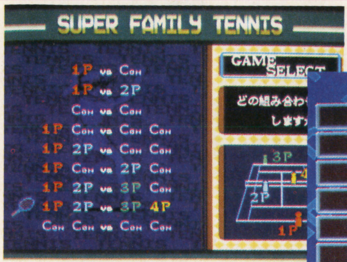
 ㈱ナムコ

絶対見逃せない、注目ソフトが大集合だ

モード 友だちを倒すか、世界を目指すか

エキジビションモードはＣＯＭを相手に、そして最大同時に４人まで対戦できるぞ。まずはここで練習することが大事だよね。

そしてトーナメントモードは世界の５つの大会を勝ち進むのだ。ダブルス参加するのも可能。友だちや彼女と挑戦してみたら？



⬆１対２とかの変則的なダブルスもＯＫ。実力差とか人数に合わせて。

⬇トーナメントモード、トーストラリアオープンの開幕だ。

⬆優勝したあとは飛行機ですぐに次の開催地へ。プロの世界は厳しい。

テクニック 魔球ストロボスマッシュをたたきこめ！

本物のテニスのように、このゲームにもさまざまな球種がある。どの選手を使うのか決めるときも、ここらへんで悩んじゃうんだよね。そして今回はＦＣ版やＰＣ版にはなかったストロボスマッシュというオリジナルの魔球が登場。これが決まると気分爽快！

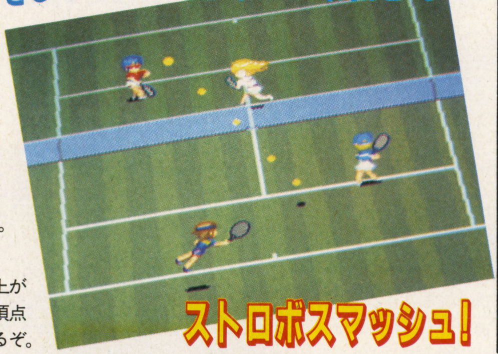
⬆もっともポピュラーな打法。高く弾む。

➡ボールが頭上にあるときにラケットを振るとスマッシュに！

⬅ボールが低くバウンドする。ネットにつめるときに。

⬅ボレーのウマい選手は遠くにあるボールも逃さない。

そしてこれが　必殺の新魔球

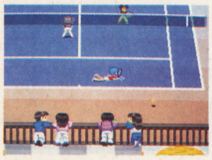


ストロボスマッシュ！

➡相手の高く上がったボールを頂点で打つと決まるぞ。

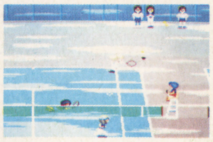
コート 正統派もヘンテコも 全部で８種類もアリ

一般的なハード（全天候型）、グラス（芝）、クレイ（土）などに加えて日本各国にある個性的なコートが登場。なんとなく、どのコートもヘンなカンジ？



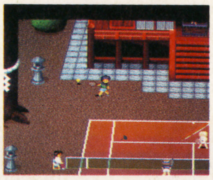
北海道 トマムリゾート

⬅アフタースキーを室内でテニスだなんてゴージャスだよね。



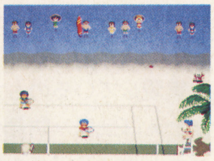
軽井沢 テニスロッジ

➡高原の爽やかな気候のなかで早朝からプレイ。靄がスゴイ。



京都 ナムコ神社コート

⬅神社の前で試合開始。神様に頼めばいいボールが来る？



沖縄 ムーンビーチ

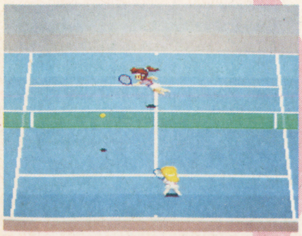
➡砂浜のためにクレイコートよりボールの弾みが悪いのだ。

ヘブンズタワー 絶壁コート

⬅断崖絶壁の上で対戦。高所恐怖症の人は遠慮したほうが…。

マコの戦いはまだまだ続く

激しい戦いのあとに



⬆準決勝戦開始。相手は南米出身のビューティ。スマッシュが得意技。

芽生える友情だ

⬆試合が終われば敵味方を忘れて健闘をたたえあう。これぞスポ根の名場面。

謎の脅迫状が届く

⬆それに水を差すように謎の脅迫状が。なんと妹を人質に取られてしまう。

コイツが決勝の相手だ

⬆コイツが妹をさらった卑怯者ワイルドル。マコは決勝戦に勝てるのか？

DRAGON QUEST I・II
ドラゴンクエストI・II

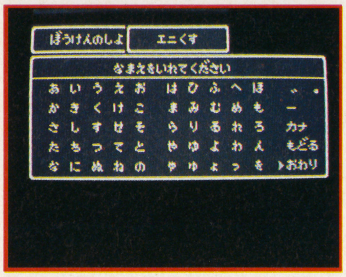
期待の『ドラゴンクエストI・II』の開発は順調！　SFCソフトになってパワーアップしたグラフィック、最新作の『V』をもとにリファインされたコマンド類など、初公開の写真をまじえてばっちりレポートするぞ。

SFC		
発売日未定		
RPG	容量未定	B
エニックス		価格未定

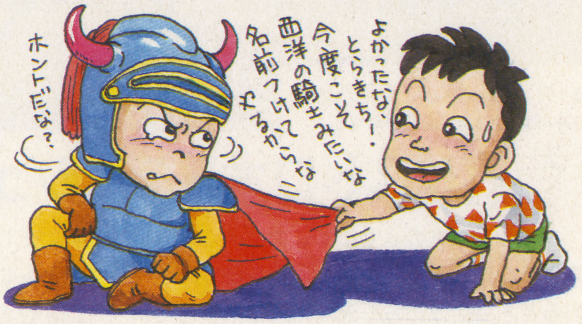
細かい気配りでプレイ環境がグンと向上!

冒険の書にカタカナ

今回の『I・II』に復活の呪文はなく、冒険の書（バックアップ）が採用されることは、みんな知っていると思うけど、その登録にカタカナを使うことができるようになった。ひらがなの名前じゃあ、ちょっと間が抜けていると思っていたりしてた人にはウレシイ心配りだよね。



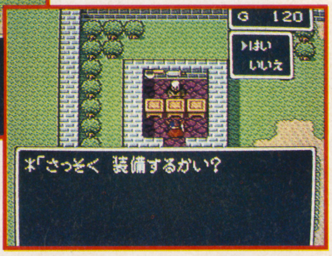
↑オシャレな名前にはカタカナがよく似合う。洋もの風の名前をつけたいキミに！



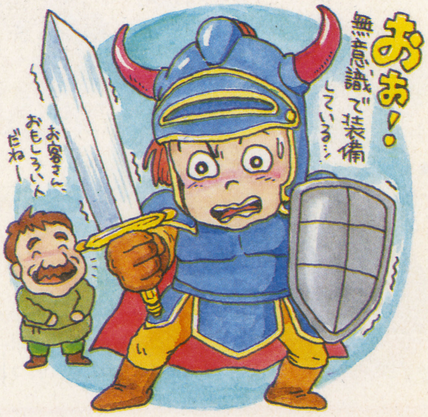
買ったものをすかさず装備する武器防具の店

コマンドが整理されて、最新シリーズと同じような操作環境を実現しているのも大きな特徴。たとえば武器・防具の店では、どれが誰に装備できるものかを教えてくれるし、新たに買ったものをその場で装備してもらえる。買い物をするたびに、いちいち「そうび」コマンドを使わなくてもいいのだ。

↑武器と防具の店にようこそ。買いにきたのか売りにきたのかを、最初に選ぶシステムだ。



↓お買い上げになったものはすぐに装備していただけますよ。お客さん。うーん、ナイスサービスだ。

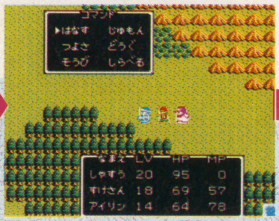


ドラクエシリーズコマンドの進化

FC版『ドラクエI』

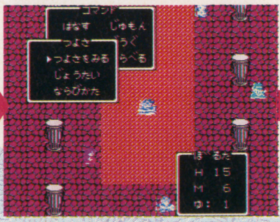
↑合計8種類の基本コマンド。「はなす」は、どの方向の人に話しかけるかを指示しなければならなかった。

FC版『ドラクエII』



↑「とびら」と「かいだん」が省略されて基本コマンドは6種類に。かなりシンプルで便利に改良された。

FC版『ドラクエIII』



↑基本コマンドは6種類だが「つよさ」から「じょうたい」と「ならびかた」を選べるようになった。

FC版『ドラクエIV』

↑AI戦闘の採用によって「さくせん」を追加。なぜか「とびら」も復活した。

伝統を受け継ぎ改良は進んだ！

©エニックス　イラスト／杉山真理

ドラクエII 風景変わって冒険も心機一転

ニューSHIP登場

今回はＳＦＣ作品。当然のことながらグラフィックはだんぜんグレードアップしている。基本的にはシリーズ最新作で、ＳＦＣソフトである『Ｖ』をベースにして全面改良。船もご覧のとおり、オリジナルの『Ⅱ』に比べてグンとリアルに美しく変身しているのである。マップは同じでも航海の雰囲気は、ぜんぜん違ったかんじがするから不思議なもんだね。

素敵な旅になりそう？

⬆雰囲気は『Ｖ』。船も立派に、海の風景もダイナミックに。

絶海の孤島 ザハンの町を発見

⬆右のＦＣ版の写真と見比べて、グラフィックが強化され同じ場所とは思えないカンジ。

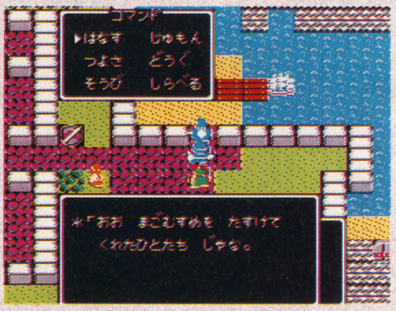
FC版

⬆水平線のかなたに浮かぶ南海の孤島、ザハン。なぜか女の人しかいない漁師の町だった。これには何か理由があったような……。

再録FC版『ドラクエII』

ルブガナの町で船が

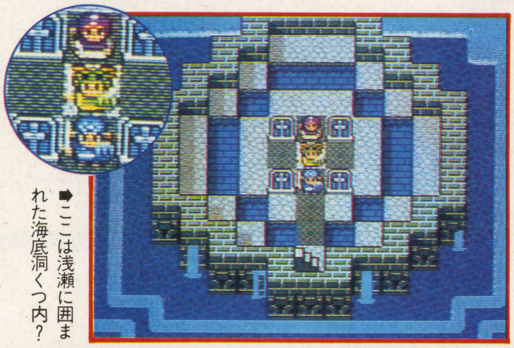
船が手に入るのはゲームも中盤にさしかかったころ。場所は古い港町ルブガナだ。３人の主人公がようやく出会い、新たな冒険の幕開けとなるのがこの町だ。船を持っている老人は「よそ者には船は貸さぬ」といいはっていたのだが、あるイベントをクリアすることで船が手に入るのだ。ここまでは橋や海底通路を使って、ほぼ一本道で大陸を渡り歩いてきたわけだが、ここからは一気に全世界が舞台になる。すぐ東に懐かしいアレフガルトがあるしね。いきなり大海原に投げ出されて途方にくれた人も多いでしょ。



⬆やっとこさ手にいれた船に乗り込む。全世界を舞台にした本格的な旅が、いよいよ始まるのであった。

海底ダンジョンか!?

ここは『Ⅱ』に登場するダンジョン。内部に水路が流れているってことは、ここはもしや浅瀬に囲まれていた海底洞くつでは？ グラフィックが進化したおかげで、ダンジョンの構造も見やすくなり迷わないで抜けられそう。写真を見てもこの美しさだから、動画を見ればもっとスゴそう。早くプレイしてみたいよね。



➡ここは浅瀬に囲まれた海底洞くつ内？

ロトの血をひく戦士たち

ローレシアの王子

戦士タイプ

『Ｉ』の勇者がローラ姫と結婚して作った国がローレシア。彼はその国の跡取り。呪文はまったく使えないけど、すべての武器と防具を装備できる戦士タイプのキャラクターで、肉弾戦が得意。自分で名前を決められる唯一の主人公だった。

サマルトリアの王子

僧侶タイプ

サマルトリアはローレシアと親戚関係だ。つまり、彼もロトの血をひく者の１人。体力もそこそこあるが、回復系の呪文も使いこなすオールラウンドプレイヤー。ゲームの最初は彼を探す旅に。名前は数種類の中からランダムに決定される？

ムーンブルクの王女

魔法使いタイプ

サマルトリアと同様にローレシアとは親戚関係。不幸にもお城がハーゴンの標的となり行方不明に。サマルトリアの王子を見つけだしてから彼女を探す旅に。武器攻撃は不得意だが、強力な攻撃系の呪文を使いこなす。

ドラクエI

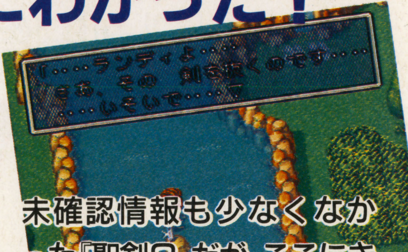
7年分の進化を見逃すな

今回は、『Ⅱ』の情報を中心にレポートしたけど、もちろんこうした改良は『Ｉ』も同じ。グラフィック、演出などの変更で、見違えるようなソフトになっているはず。なんたって７年前のゲームなんだもんね。

⬆『Ｉ』のスタートとなるラダトーム城。主人公はローラ姫を助けだす旅にでる。

ストーリーにシステム……
全貌がついにわかった！

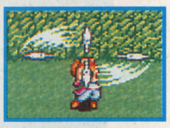
聖剣伝説2
せいけん でんせつ



未確認情報も少なくなかった『聖剣2』だが、ここにきてストーリーが、システムが、どんどん完成してきた。もちろん、すべて大公開！

SFC	7月発売予定		
	RPG	16M	Ⓑ
	スクウェア		価格未定

ついに明かされる3人の生い立ちと『聖剣2』の世界！



心を閉ざした少年 彼の役割はいったい？

生まれ落ちたときから、誰ひとり身寄りのないランディ。そんな彼を哀れに思った、辺境の村の村長が彼を引き取って育てる。しかし、よそ者であるランディは、村人に受け入れてもらおうとする余り、気の弱い、卑屈といえるほどの性格になってしまった。

いまでは村のガキ大将のボブと、その腰巾着(こしぎんちゃく)であるネスの手下として、いいようにあしらわれている。大人たちもしょせんはよそ者という目で彼を見ている。そんな彼の数少ない理解者は育ての親の村長と、兄妹のように育ってきた村長の孫だけだった。

⬅聖剣がランディを選んだのは偶然か？

偶然に引き抜いた聖剣 運命は彼を冒険に導く

ボブ、ネス、ランディの、村のいたずら3人組は、幽霊が出るという噂(うわさ)の、立ち入り禁止になっている北の滝に宝探しに出かけた。途中、滝の上にかかる丸木橋から足を滑らせて滝の中に落ちたランディは、川底に刺さった、光を放つ不思議な剣を見つける。謎の声に導かれ、剣を引き抜くランディ。それが村を守ってきた「聖剣」だとは知るはずもなかった……。

●KEYWORD1 マナの一族●

大いなる力である「マナ」。この力は世界のあらゆるものに隠されている。そうした中でマナを遺伝的に多く持っている人間たちをマナの一族と呼ぶ。

通常マナの一族に男性は存在しない。しかし、マナ自体の存在を危うくする事態が起こったとき、突然変異で男のマナの一族が誕生する。数百年に一度現れるマナの男。これがこの世界で言われる〝伝説の勇者〟の正体である。

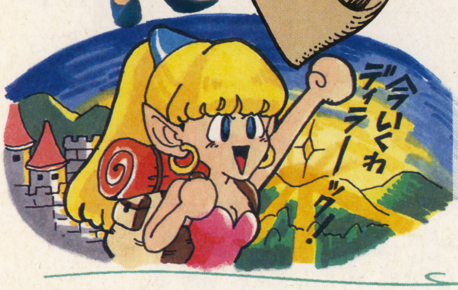
⬆ＧＢ版「聖剣」でもマナの一族は登場。最後は自らマナの樹になるために身を捧げる感動的な場面も。

©スクウェア 1991／1993 イラスト／パディ小暮

←ここがプリムの実家？　だとしたら相当な金持ちであることは確かだね。でも彼女にとってここは不満らしいぞ。

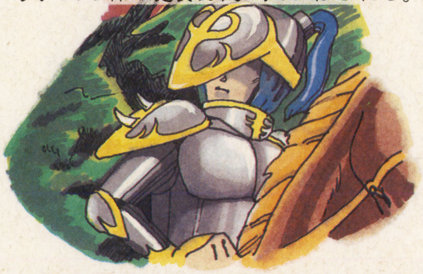
おてんばで頑固なお嬢様 でも恋には一途な女の子

さる地方の裕福な家庭に生まれたプリムは、母親を幼いときに亡くし、父親の手で大切に育てられた。父親は彼女を貴族の名家に嫁がせようとしていたが、プリムには心に決めた、ディラックという男がいる。2人の仲を裂こうとする父親を見たプリムは、家出してディラックを捜す旅に出る。



KEYWORD 2 ディラック

プリムが思いを寄せる王国の将校。もともと平民の出身ながら努力と才能によって現在の地位を築いた。プリムとの恋も最初は彼女の一方的な片思いだったが、その気持ちを受け止めているうちに、しだいにお互いが本当の恋に落ちることになる。しかし、プリムの父親の陰謀により、北の森の魔女討伐（とうばつ）に向かわされる。

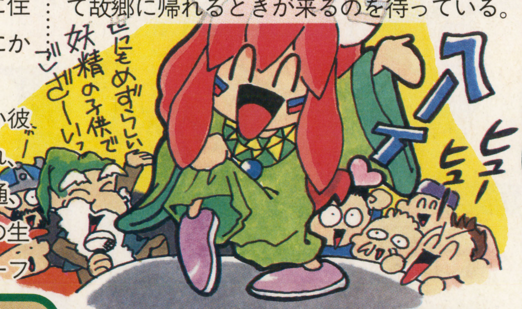


見かけによらず たくましいヤツ

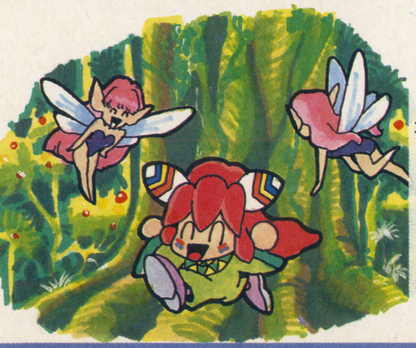
謎のマナの減少により、住みなれた妖精の森に起きた洪水に巻き込まれ、迷子になってしまった妖精の子、ポポイ。命は助かったものの、自分が誰なのか、どこに住んでいたのかも思い出せない記憶喪失（そうしつ）にかかっていた。

妖精として、まだ大きな力を持たない彼（彼女？）は、ドワーフの長老に助けられ、見世物になって金をかせいでいる。普通、妖精の生命力は非常に弱いのだが、彼の生活力はたくましく、半分は自分でドワーフをそそのかし、自ら見世物になったようなものだ。もともとズルいドワーフたちは、そんな彼を気に入って荒かせぎの片棒をかついでいる。

ポポイはそんな日々をおくりながら、法外な値段で誰かに買われ、記憶を呼び戻して故郷に帰れるときが来るのを待っている。



KEYWORD 3 妖精の森



妖精の長老であり、風の神殿の神官である“じっちゃん”が治めている森。ポポイはここで攻撃系の能力を持った妖精として生まれた。じっちゃんはポポイのよき助言者でもある。

人間にとってマナは神秘的な存在であるが、妖精やモンスターにはもっと身近なものだ。もしマナが世界から失われれば妖精は存在しなくなるという。

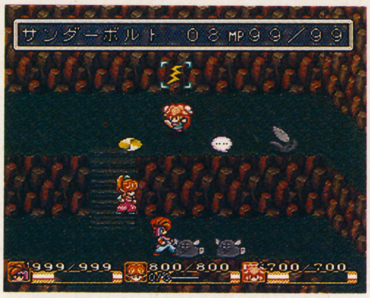
ストーリーもマルチだったりする！

最終的に3人がパーティを組むことは確かなのだが、主人公の態度次第（しだい）ではストーリー展開が微妙に変わっていくのだ。たとえば、プリムが行きたがっている場所にランディが行く気がないとわかると、プリムはさっさとパーティを抜けてしまうんだな。こんな選択場面がいくつか用意されているらしいぞ。

MOTION BATTLE

新世代RPGを追求する…
それがモーションバトルだ!

『聖剣２』のバトルシステムの正式名称が、決定！　その名も〝モーションバトル〟だ。基本コンセプトは、いままでのコマンド方式RPGをいかにリアルタイムに楽しく見せるか、にあるらしい。要するに、このゲームはアクション主体のRPGではなく、RPGがリアルタイムアクションに近づいた形なのだ。じゃあ、アクション特有の指先がハラハラするアノ感覚は味わえないわけ？と心配する人も大丈夫。そこのところはバッチリ考えられている。アクションとRPGのオイシイところをあわせた、といえば簡単に聞こえるけどコレってスンゴイ難しいことだよね。それをやりとげちゃうあたりはサスガだよな。ではそのモーションバトルを鋭く探るぞ！



⬅時間が止まっているので、ゆっくり魔法を選ぶことができる。

アクションの軽快さとRPGの楽しさをあわせ持つ!

アクションの長所
- リアルタイムの戦闘における緊張感
- わかりやすいビジュアル重視の演出

アクションの短所
- 強いボスキャラを倒すための指先の鍛練が必要
- 力まかせの戦闘

RPGの長所
- プレイヤーを選ばない気軽さ
- 戦略の多彩さ
- ストーリーの深さ

RPGの短所
- メッセージだけの実感がない説明
- 弱い敵を狙った作業的な経験値稼ぎ

モーションバトルをするには操作方法を要CHECK!

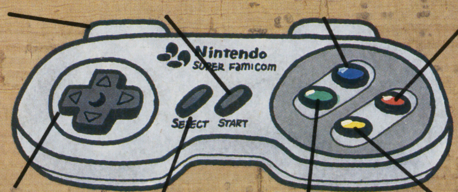
コントローラの全部のボタンに機能が盛りこまれている。コントローラエディットで自分に一番あった形に設定して遊ぼう。リングコマンドは、１人プレイの場合はプレイヤーがすべて管理、マルチプレイではそれぞれのプレイヤーのコントローラで呼び出すのだ。

Ⓛ・Ⓡボタン
キャラクターの方向を固定する。

スタートボタン
コントローラ使用開始(終了)。

Ⓧボタン
COMキャラのリング呼び出し。

Ⓐボタン
ダッシュ。パワーが100%時のみ可能。



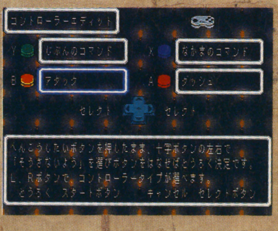
✚字ボタン
キャラクターを８方向へ移動させる。

セレクトボタン
操作キャラを選択する。

Ⓨボタン
プレイヤーキャラのリング呼び出し。

Ⓑボタン
攻撃。コマンド画面での決定。

もちろんエディットも可能



⬆エディットリングの中にある操作ボタンの設定。あらかじめ設定されているタイプで遊ぶのもいい。

POINT 1. 移動シーンから戦闘シーンへの切り替えがない!

移動画面から切り替わって戦闘画面になるのはRPGでは当たり前。しかし、この２つが切り替わらないで、ずっと同じフィールドで展開したら……これはいつ戦いになるかドキドキして楽しいってもの。モンスターと出会ったら即戦闘開始。もちろん、そのまま逃げることも可能ってところもウレシイ。モンスターの種類やまわりの地形の違いによっても戦略が変わってきそう。

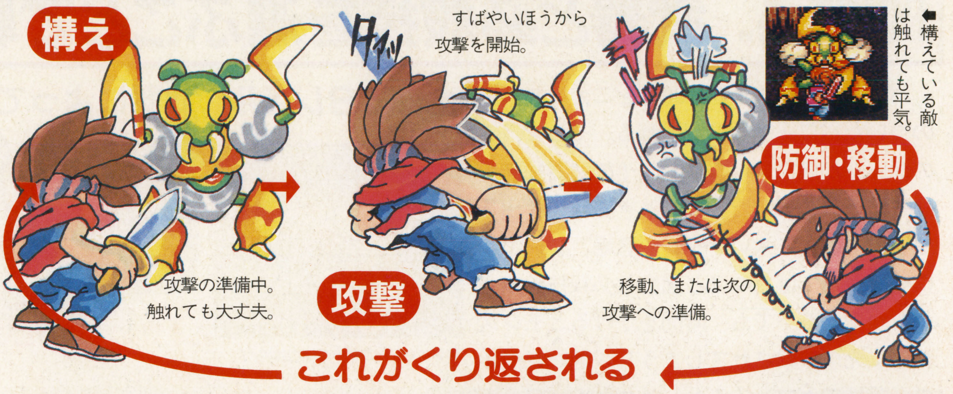
⬆モンスターがいなければただの移動画面。なんかのどかな雰囲気。

⬇移動中に突然ラビが２匹出現。さあ戦闘だ。

⬆HPが少なくなったら逃げることも考えよう。死んでからじゃ遅い。

POINT 2. 味方と敵が同じ時間の流れで戦う!

戦闘中には、モンスターとの間に共通の時間の流れが存在している。この時間の中で、敵味方入り乱れて戦うのだ。ただし、相手より早く力まかせにバシバシ連射できるわけじゃない。お互いに構え→攻撃→移動、というように行動パターンが決められているのがポイント。これでアクションが苦手な人も安心。しかもアクション特有の敵と接近して戦う緊張感もビシビシ味わえてしまうんだな。



⬅構えている敵は触れても平気。

ATBの流れも…?

⬅ターンという概念をなくした『FFV』のATB。斬新だ。

よけるアクションもなかなか凝っている

レベルが上がればモンスターの攻撃を受けたときも自動的に攻撃をよけてくれるぞ。コマンド方式のRPGだとメッセージだけなのでありがたみが薄いけど、ビジュアルで見せてくれるとやけにうれしかったりするんだよね。

⬆運動神経抜群のところを見せつけてくれるぜ。ジャニーズ事務所も顔負け!?

⬇持っている武器によってポーズが微妙に変わると、カッコイイね。

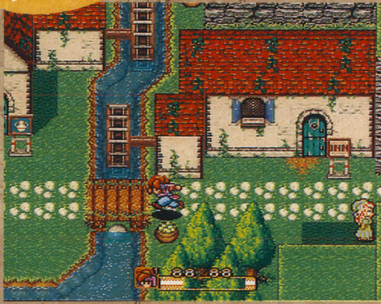
⬆ボクシングでいうところのスウェーバック。余裕でよけてるカンジがしていいじゃん。

初公開のNEWアクションはこの２つ!

ダッシュは、パワーカウンターが100%のときだけ可能なアクション。ダッシュ中に攻撃することもできるぞ。

必殺技は正面に向かって攻撃するので、うしろを向いたまま移動できる方向固定を使って戦闘を有利に展開しよう。

ダッシュ　離れた敵に一気に接近



⬅ダッシュしながら村の中を移動。戦闘シーンじゃないときもどんどん使おう。

方向固定　逃げているわけじゃない

⬅モンスターを自分の左側まで引きつけて必殺技で倒す作戦。移動速度は遅い。

POINT 3. むやみやたらな連射はただのムダ!

モンスターが攻撃してこないのをいいことにボタンをバンバン連射して攻撃しても、それはまったくのムダなのだ。パワーカウンターに表示された数字が1ケタの場合なんか、ダメージを与えていないのとほとんど同じ。モーションバトルでは通常のアクションゲームで見られる力押しは通用しないぞ。じっくりと戦略を練って必殺の一撃を決めることが戦闘に勝つポイントだ。キャラのレベルが上がればパワーカウンターの数字が増える速度も速くなるぞ。

パワーカウンターが7%の場合

あせるよな

⬅もう我慢できずに7%で攻撃してしまった。

➡ダメージはたったの、たったの1ポイント。

でもムダ

パワーカウンターが100%の場合

ガマンすれば

⬅モンスターは1体。距離を取って100%まで待つ。

➡やったあ、クリティカル。待ったかいがあった。

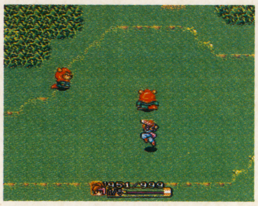
クリティカル!

POINT 4. 武器と必殺技を選ぶことで戦略が広がる!

パワーカウンターが100%をこえると、色のついたパワーゲージが現れる。そして、このゲージが満タンになると、その武器独特の必殺技が決まるのだ。このとき必殺技を出さないと、さらに太いゲージが登場。このように時間がたてばたつほど強力な必殺技を使うことができる。でも、時間をかけるとモンスターに先に攻撃されてしまうし、低いレベルの必殺技でガマンするか、それともパワーカウンターが100%になったところで攻撃してしまおうか……こんなふうにアレコレ悩むのも『聖剣2』のモーションバトルの醍醐味。

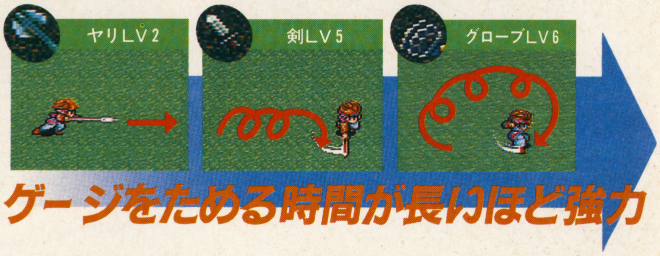
同じ種類の武器でも回転しながら攻撃したり、射程距離は短いけど接近した複数の敵を一度に攻撃したりと、レベルによってさまざまな攻撃方法を持っているので、モンスターにあわせた戦い方をすることも大切。

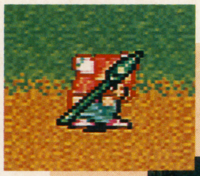
全部で8レベル



⬆レベル1のゲージが出現。

武器によって攻撃方法も範囲も違う





⬆ヤリでは遠くの敵を攻撃できない。そんなときは……。

⬇リングコマンドを使って武器を持ち替えよう。

⬆武器がブーメランに変わった。これで遠くの敵も攻撃できる。

ダメージを受けてもメーターは上がる!

⬅攻撃ボタンを離さないかぎり、ゲージは上がり続ける。

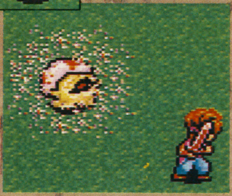
敵なんだけどニクめないヤツら

見た目はたしかにカワイイんだけど、その動きはなかなか複雑でイジワル。やっぱりモーションバトルの敵はこれぐらい強くなくちゃいけないよね。倒されたときの姿もキャラによって違う凝りようだ。

前作でもおなじみ
ラビ

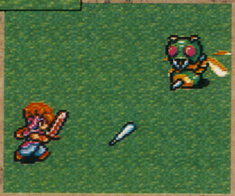
⬆左右にある耳(?)を振り回して攻撃してくる。体をペッタンコにして隠れることも。

頭プルプルが怖い
マイコニド



⬆頭を振ると胞子が落ちてくる。これに触れると眠ってしまうので注意。遠くから攻撃。

遠くにいても注意
ビービー



⬆毒を持つ針を飛ばしてくる油断できないヤツ。空を飛べるだけに動きも速そうだ。

ズル賢いクセ者だ
ポロン

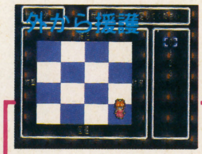
⬆近づこうとすると逃げ出し、こちらがうしろを向くと弓矢で攻撃してくる、イヤなヤツ。

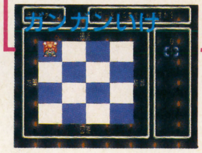
POINT 5. COM(コンピュータ)キャラの行動がリアルだ!

COMの行動パターンの設定はシンプルながらも、なかなか奥が深い。チェス盤に駒を置くように、モンスターとの距離（接近↔回避）と、モンスターへの行動（攻撃↔防御）を簡単に決められる。そして、その右側になにげなく置かれている必殺技のレベル設定部分も見逃せない。プレイヤーのときと同じように、やみくもにレベルを高くしても先に攻撃されるだけ。もし、ガケなど段差のあるところに敵がいる場合は、ターゲットを変更させて弓矢などで攻撃させよう。遠距離用の武器は弓矢の他に、ブーメランやジャベリン、ムチなどいろいろあるぞ。

ちょっとチグハグ

⬆敵は中央にいるのに3人の行動はバラバラ。これじゃ勝てないよな。





これでバッチリさ!

⬆3人が中央に向かって攻撃。これはモンスターもたまらないだろう。

段差のあるところにいる敵は……

⬅カーソルをガケの上にいるモンスターにあわせるだけでOK。じつに簡単だ。

⬅ブーメランならガケなどの段差も関係なし。哀れ、モンスターは骨に変わった。

COMより大変かもの マルチプレイ

⬆ボスキャラとの対決前には、友だちとちゃんと作戦を練るように。仲良く戦おうぜ。

POINT 6. わかりやすい表示方法がウレシイのである

戦闘中はできるだけ見た目でわかる演出で、逆にウインドウを開いて時間が止まっているときはメッセージでくわしく解説している。場合によって使い分けている配慮(はいりょ)がなかなかニクいんだよね。

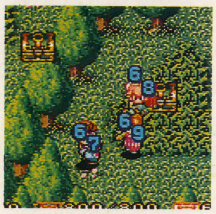
画面内の数字は

赤がダメージ

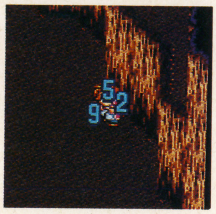
▼

数字が大きいほど効果大!!

青が回復



▼



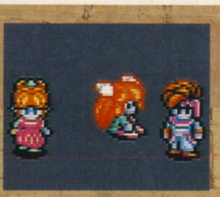
武器や魔法の解説つき

⬆鉄のヤリの解説。ヤリは昆虫系によく効くようだ。第1段階というのは、必殺技のレベル？　使い始めて日が浅いってこと？

⬇簡潔で、じつにわかりやすい説明。武器に特定の属性を与える魔法なんかもあったんだね。精霊の名前の横にある数字は何？

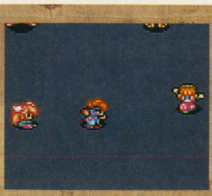
こんなにカワイイなら敵の特殊攻撃も悪くない?

モンスターの中には、特殊攻撃を持っているヤツがたくさんいる。写真で紹介しているモノの他にも火ダルマになったり、眠ってしまったりと実に多彩。雪ダルマになるのは前作でも登場したよね。



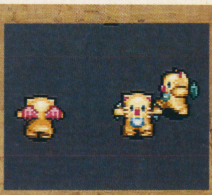
毒

顔色が紫色に変わって、いかにも具合が悪そう。行動にもなにか影響が出てくるんだろうか。



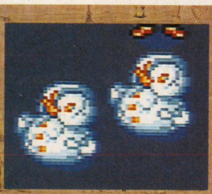
小人

カワイイけど攻撃力が全然なさそうな小人。でも、この姿じゃないと通れない場所もあるんじゃない？



モーグリ

カワイイのはいいけど、いかにも弱そうだ。モーグリに姿を変える特殊攻撃っていったいどんなモノ？



雪ダルマ

GB版ではモンスターを雪ダルマに変えて、ダンジョンのスイッチを押したことがあったけど……。

SUPER FAMICOM 新作発売

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
4月23日(金)	エルナード	RPG	¥9,600	ゲームプラン21	B
	怒りの要塞	STG	¥8,700	ジャレコ	
	スーパーバトルタンク	ACT	¥7,800	パック・イン・ビデオ	
	龍騎兵団ダンザルブ	RPG	¥9,500(予)	ユタカ・バンダイ	B
4月28日(水)	スーパー ダンク スター	SPG	¥7,900	サミー	
	スーパーボンバーマン	ACT	¥7,800	ハドソン	P
5月14日(金)	バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ！ (インターフェイス付き)	ETC	¥9,980	エポック社	B
	対局囲碁ゴライアス	ETC	¥14,800	BPS	B M
5月21日(金)	NBAオールスターチャレンンジ	SPG	¥8,800	アクレイムジャパン	B
5月28日(金)	スーパースラップショット	SPG	¥8,500	アルトロン	P
	パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!	ETC	¥9,800	ケイエスエス	P
	セプテントリオン	ACT	¥8,500	ヒューマン	
5月予定	ファイナルファイト2	ACT	¥9,000	カプコン	
6月4日(金)	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	RPG	¥9,800	エポック社	B
6月18日(金)	早指し 二段森田将棋	ETC	¥14,800	セタ	B M
6月25日(金)	三国志正史 天舞スピリッツ	SLG	¥12,800	ウルフ・チーム	B M
	ドラゴンズ マジック	ACT	¥8,800	コナミ	
	シルヴァ・サーガ2	RPG	¥9,800	セタ	B
	エストポリス伝記	RPG	¥8,900	タイトー	B
	スーパーファミリーテニス	SPG	¥7,900	ナムコ	P
6月30日(水)	プロ麻雀 極	ETC	¥9,600	アテナ	P
6月中旬	神聖紀オデッセリア	RPG	¥9,500	ビック東海	B
6月下旬	エイリアン3	ACT	¥8,800(予)	アクレイムジャパン	
	GP1	RCG	¥8,800	アトラス	
	トムとジェリー	ACT	価格未定	アルトロン	
	ファーストサムライ	ACT	¥7,800	ケムコ	
6月予定	ウイングコマンダー	STG	¥9,800	アスキー	P
	コスモポリス ギャリバン	ACT	価格未定	日本物産	
	スーパーF1 サーカス2	RCG	¥9,200	日本物産	B
	スーパーフォーメーションサッカーII	SPG	¥8,500	ヒューマン	B
	仮面ライダーSD	ACT	¥8,800(予)	ユタカ・バンダイ	
7月9日(金)	ランセイバー	ACT	¥8,500(予)	ホリ電機	
7月10日(予)	ワールドサッカー	SPG	¥9,500(予)	ココナッツジャパン	B
7月23日(金)	メガロマニア 時空大戦略	SLG	¥12,800	イマジニア	P M
	スーパー・ジェームスボンドII	ACT	¥8,800	ビクターエンタテインメント	
7月上旬	全日本プロレス	SPG	¥9,800	メサイヤ	P
7月中旬	スーパーマリオコレクション	ACT	価格未定	任天堂	
	パティームーン	ACT	¥8,900(予)	バリエ	
7月下旬	スーパー競走馬 風のシルフィード	SLG	価格未定	キングレコード	B
	トップレーサー2	RCG	価格未定	ケムコ	P
	第3次スーパーロボット大戦	SLG	¥9,800(予)	バンプレスト	B M
	デバステイター	ACT	価格未定	マイクロワールド	
7月予定	スーパー競馬	SLG	¥9,700	アイマックス	B
	デスブレイド	ACT	¥9,700	アイマックス	
	スーパーハイインパクト(仮称)	SPG	¥8,800(予)	アクレイムジャパン	
	WWFスーパーロイヤルランブル	SPG	¥9,800(予)	アクレイムジャパン	
	スーパーエアダイバー	STG	¥8,900(予)	アスミック	
	化学者ハリーの波乱万丈	ACT	価格未定	アルトロン	
	スーパー スラム ダンク	SPG	¥8,900	ヴァージンゲーム	P
	スーパーチャイニーズワールド2	A・RPG	¥9,500	カルチャーブレーン	B
	サンリオワールド スマッシュボール！	ACT	¥8,980	キャラクターソフト	P
	スーパーカジノ シーザースパレス	ETC	価格未定	ココナッツジャパン	P M
	MADARA2	RPG	¥9,800	コナミ	B
	TRIFF 大西部アニマルの秘宝	SLG	価格未定	サイクロン	B
7月予定	ワールドヒーローズ	ACT	¥9,800(予)	サンソフト	
	美少女雀士スーチーパイ	ETC	価格未定	ジャレコ	
	聖剣伝説2	RPG	価格未定	スクウェア	B
	スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャーII	ACT	¥9,000	東芝EMI	P
	バトルドッジボールII	SPG	¥9,600(予)	バンプレスト	P
	ソニックウィングス	STG	¥8,800(予)	ビデオシステム	
	バズー！ 魔法世界	RPG	¥9,800	ホット・ビィ	B
	大仁田 厚 FMW	SPG	¥9,800(予)	ポニーキャニオン	
	サージェントサンダースコンバット	SLG	¥9,800	ヨネザワPR21	B M
8月6日(予)	MVPベースボール(仮称)	SPG	¥8,800(予)	アクレイムジャパン	
8月25日(予)	サラブレッド ブリーダー	SLG	¥9,700	ヘクト	B
8月上旬	ソード・ワールドSFC	RPG	¥9,800(予)	T&Eソフト	B
8月下旬	MOTHER2 ギーグの逆襲	RPG	価格未定	任天堂	B
	新日本プロレスリング 超戦士 IN 闘強導夢	SPG	¥9,800(予)	バリエ	
	トリネア	A・RPG	¥9,800(予)	やのまん	B
8月予定	キネシス	PZG	価格未定	アルトロン	B M
	夢幻の如く	RPG	価格未定	インテック	B
	SD飛龍の拳	ACT	¥9,500	カルチャーブレーン	P
	ジェノサイド2	ACT	価格未定	ケムコ	
	くにおくんのドッジボールだよ全員集合!	SPG	¥9,600(予)	テクノスジャパン	B
	Jリーグサッカー プライムゴール	SPG	¥8,500(予)	ナムコ	P
	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦	RPG	¥9,800(予)	バンプレスト	B M
	ヒューマンベースボール	SPG	¥8,600	ヒューマン	B
夏予定	ニトロパンクス マイトヘッズ	ACT	価格未定	アイレム	
	ソルスティスII	A・RPG	¥9,500	EPICソニーレコード	B
	ユートピア	SLG	¥9,500	EPICソニーレコード	B M
	ストリートファイターIIターボ	ACT	価格未定	カプコン	
	激突弾丸自動車決戦 バトルモービル	ACT	価格未定	システムサコム	
	スーパープロフェッショナルベースボールIII	SPG	価格未定	ジャレコ	B
	アミュージングドリーム	RPG	価格未定	タカラ	B
	餓狼伝説2 新たなる闘い	ACT	価格未定	タカラ	
	熱血バレーボール	SPG	価格未定	パック・イン・ビデオ	
	スーパーパワーリーグ	SPG	価格未定	ハドソン	B
	ヨッシーのクッキー	PZG	¥7,200	BPS	
	ラプラスの魔	RPG	¥9,800(予)	やのまん	B
	トールキンの「指輪物語」	RPG	価格未定	ロジーク	B
9月予定	お茶の間伝説	ETC	価格未定	I・G・S	B
	ダウンタウン熱血ベーすぼーる物語 野球で勝負だくにおくん	SPG	価格未定	テクノスジャパン	
10月下旬	超時空要塞 マクロス(仮称)	STG	¥8,700(予)	バンプレスト・ザムス	
10月予定	ZOOL	ACT	価格未定	インフォコム	B
11月中旬	アレサ	RPG	¥9,800	やのまん	B
11月予定	銅鑼王2(仮称)	ETC	価格未定	バウ	
	フォーチュン・クエスト	ETC	¥9,600(予)	バンプレスト・ザムス	B
秋予定	シェラザード伝説 黄金の帝国	RPG	価格未定	カルチャーブレーン	B
	アクタリオン	RPG	¥8,900(予)	テクモ	B
	雀獣学園(仮称)	ETC	¥8,900(予)	バリエ	
	中嶋悟監修 スーパーF-1ヒーロー2	RCG	¥9,800(予)	バリエ	B
	ジミーコナーズのプロテニスツアー	SPG	価格未定	ミサワエンターテインメント	P
12月予定	ドラッケン2(仮称)	RPG	価格未定	ケムコ	B
	バトルガールズ(仮称)	ETC	価格未定	バウ	
	Soul&Sword	RPG	¥9,500(予)	バンプレスト・ザムス	B
冬予定	スーパー人生ゲーム	ETC	価格未定	タカラ	
発売日未定	鉄道王 レールロードタイクーン	SLG	¥12,800	I・G・S	B
	スーパー将棋2(仮称)	ETC	価格未定	アイマックス	B

リスト

記号
B：バックアップ
P：パスワード
M：マウス

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
発売日未定	スーパー麻雀2(仮称)	ETC	価格未定	アイマックス	B
	R-TYPEⅢ	STG	価格未定	アイレム	
	大工の源さん(仮称)	ACT	価格未定	アイレム	
	スーパーフルメタル	SLG	¥8,800	アクレイムジャパン	B
	鋼鉄の騎士2(仮称)	SLG	価格未定	アスミック	B M
	ジヴィライデージョン(仮称)	SLG	価格未定	アスミック	B
	KABUKI ROCKS	RPG	価格未定	アトラス	B
	レッド・オクトーバーを追え！	STG	価格未定	アルトロン	
	ラスベガスドリーム	ETC	価格未定	イマジニア	B M
	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	RPG	価格未定	エニックス	B
	ﾏｽﾀｰｵﾌﾞﾓﾝｽﾀｰｽﾞ 大魔王ｶﾞｲｱの誕生	SLG	価格未定	カプコン	B M
	飛龍の拳スペシャル スーパーファイティングウォーズ(仮称)	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	P
	龍虎の拳	ACT	価格未定	ケイ・アミューズメント	
	NFLフットボール	SPG	価格未定	コナミ	
	がんばれゴエモン 奇天烈将軍マッキネス	ACT	価格未定	コナミ	
	スーパーノバ	STG	価格未定	コピアシステム	
	将魔	ACT	価格未定	サミー	
	高校サッカー 全国制覇の夢	SPG	¥8,000(予)	サンソフト	
	ノスフェラトゥ	ACT	¥9,500	セタ	
	モンスターメーカー3	RPG	価格未定	ソフエル	B
	ダライアスフォース	STG	価格未定	タイトー	
	ザ・ラストバトル	RPG	価格未定	テイチク	B
	戦国伝承	ACT	価格未定	データイースト	
	おざなりダンジョン	RPG	価格未定	DATAMポリスター	B
	COTTON 100%	STG	価格未定	DATAMポリスター	
	テクモスーパーボール(仮称)	SPG	価格未定	テクモ	B
	ザ・ソードマニアック	ACT	価格未定	東芝EMI	
	超ゴジラ	ACT	価格未定	東宝	
	らんま1/2 朱猫団的秘宝	RPG	¥9,800(予)	東宝/小学館ﾌﾟﾛﾀﾞｸｼｮﾝ	B
	イースⅣ MASK OF THE SUN	A・RPG	価格未定	トンキンハウス	B
	マサカリ伝説金太郎RPG編	RPG	価格未定	トンキンハウス	B
	エイトアワーズ(仮称)	RCG	価格未定	ナムコ	
	幽遊白書	RPG	価格未定	ナムコ	B
	クレヨンしんちゃん	ACT	価格未定	バンダイ	
	ヴェルヌワールド(仮称)	RPG	¥9,800(予)	バンプレスト・ザムス	B M
	フェイスボール2000	STG	価格未定	BPS	
	クラッシック・ロード	SLG	価格未定	ﾋﾞｸﾀｰｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	B
	サンサーラナーガⅡ	RPG	価格未定	ﾋﾞｸﾀｰｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	B
	雲にのる	ACT	価格未定	ヘクト	
	宇宙の騎士 テッカマンブレード	ACT	価格未定	ベック	
	バトルトード	ACT	価格未定	メサイヤ	

DengekiComics
華麗なる宇宙戦国絵巻
銀河戦国群雄伝
ライ ⑦
真鍋譲治
4月26日発売
A5判 定価950円(税込)

続々刊行！電撃コミックス

DengekiComics
本格派美少女RPGコミック
イース ⑤
羽衣 翔
6月下旬発売予定
A5判 予価950円(税込)

発売／主婦の友社 発行／メディアワークス

FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
4月23日(金)	ダックテイルズ2	ACT	¥5,800	カプコン	
	ザ・ジェットソンズ	ACT	¥6,800	タイトー	
	くにおくんの熱血サッカーリーグ	SPG	¥6,500(予)	テクノスジャパン	
	専用カセットNo.2 ウルトラマン倶楽部 スポ根ファイト!!	ACT	¥2,800(予)	バンダイ	
	専用カセットNo.3 SDガンダム GUNDAM WARS	SLG	¥2,800(予)	バンダイ	
4月28日(水)	ゴリラーマン	ETC	¥6,900	ヨネザワPR21	
5月21日(金)	ジョイメカファイト	ACT	¥4,900(込)	任天堂	B
5月予定	うしおととら	RPG	¥7,800(予)	ユタカ・バンダイ	B
6月19日(予)	Jリーグ ファイティングサッカー	SPG	¥7,900	I・G・S	
6月中旬	パチ夫くん5	ETC	¥8,500	ココナッツジャパン	B
6月予定	マイティファイナルファイト	ACT	¥6,500	カプコン	
7月9日(予)	アルマジロⅡ	ACT	¥6,900	I・G・S	
7月予定	ソルダム	PZG	価格未定	ジャレコ	
夏予定	RPG人生ゲーム	RPG	¥7,800(予)	タカラ	B
9月予定	少年魔術師インディー	RPG	¥7,900	I・G・S	B
発売日未定	オーバーロード	SLG	価格未定	アルトロン	
	レッドオクトーバーを追え！	STG	価格未定	アルトロン	
	ZARK・LEGEND 大魔王ザーク伝説	ACT	¥7,800	J&U	
	スペースオペラ 大いなる神々	RPG	価格未定	ソフトウェア興業	B
	グローブビート	ACT	価格未定	タイトー	
	ハリキリバレー	SPG	価格未定	タイトー	
	マサカリ伝説金太郎アクション編	ACT	価格未定	トンキンハウス	
	FC原人	ACT	価格未定	ハドソン	
	フィリックス・ザ・キャット	ACT	価格未定	ハドソン	

巻末浪漫劇場 パンドラの電撃箱

第2回 ――ボルタ君の失敗、再びー

電撃スーパーファミコン第9号は 5/21(金)発売

★ 次号予告 ★

次号は、聖剣2特報やドラZ・キャプ翼IV・オウガの攻略などHOTな情報を満載。付録は、FF2からストIIターボまで知りたいコトがギッチリのカプコンパワーブック2なのだ!!

※予告のタイトルや内容は、一部変更になることもあります。

STAFF

Chief Editor……塚田 正晃
Senior Editors……渡部 雅人／長谷川 真
Managing Editor……太田 宏
Editorial Desk……甲田 秀昭
Editors……佐藤 晴美
後藤 勇／中村 敏彦／小坂 淑恵
岡本 敦行／伊藤 量子／本多 昇
Contributing Editors……柳沢 孝文
羽岡 義晴(NONPOPS)／じゃすみん徳田
日比野清隆／狩谷 淳／野口 豊
Writers……小峯 徳司／大竹 雅法
山本 裕司／藤井 大輔(NONPOPS)／堀 慎二郎
梅田 格／小我恋次郎／渡辺 浩弐／荒井 秀雄
三須 隆弘／田島 勝／恩田やよい／奥村 裕子
浅田 実／中里 一雅／戸塚 義一／鳥井 康江
森村 来美／広瀬 絵美／MULTIPLIES／千葉 達也
Photographers……中村 英良／外崎 久雄
Designers……12 to 12／アトム・スタジオ
I'LL PRODUCTS／クロップ・ハウス
斉藤 和代／ディレクション・ナカ／サーティーツー
Illustrators……九月姫
中野 豪／杉山 真理／かんなたかし
しろー大野／パディ小暮／岩瀬さとみ／鶴見としゆき

EDITOR'S NOTE

長嶋監督がきらいです。勝手に制服(ユニフォーム)を変えたので鳥の絵(ニューキャラクター)を描くはずの表紙の絵描き(イラストレーター)が某社の箱の絵(パッケージ)に手間どり、またまた締切りが遅れています。㊣塚

カヌーを買った。またもや。今度はパーセプションのダンサー、しかも英国製。やっぱ米国のライセンス生産じゃダメだもんね。（4艇の船持ちⓀ）

日曜日に上野動物園へ。そこで見たものは元気な子供に振り回されるお父さんの疲れた顔…。みんな、日曜ぐらいお父さんを休ませてあげようよ㊣渡

新しいワープロを買った。隣で塚ちゃんがひがんでいる。ニューマシンの使い心地はいいなあ。塚ちゃんも早く僕のレベルまで来れるといいね。㋩

日曜日に井の頭動物園へ。そこで見たものはキラキラ輝いて元気にはしゃぎまわる娘の笑顔だった。みんな、日曜ぐらい子供と遊んであげようよ。㊣宏

ついに引っ越しました。バス路線が豊富なので、毎日違った方法で出社してます。でも帰りはいつも夜中なのでタクシーで同じ道を通ってます。㊣晴

『ゲド戦記』の新刊が出たので旧刊含めて買い求めた。久しぶりに読んでそのデキに脱帽。悪の大王と戦う凡百の本の呪縛から解かれた思いだ。㊣後

「ロンが諭す」第2回。捨てる程の食物や心の隙間を埋める物で溢れる中で必要なのは向上心と夢と努力…かな？　中村さんの代筆。星狐を書いた㋺

「摩陀羅」の読者ページが始まりました。ファンの人はもちろん、「摩陀羅」を知らない人でも楽しめるページです。おハガキたくさんくださいね。㋙

ビデオを借りっぱなしにしてたら、延滞料を2万円も取られた。そりゃ、自分が悪いんだけど、『デリカテッセン』他3本でこの出資は痛い。㋪の㋔

社会人になって1年が過ぎた。その間に、転職を1回した。スキーには2回しか行けなかった。社会人2年目は、どんなことがあるのかな……？㊣量

暖かいと眠くてしかたないです。この前は映画館で寝ました。電車で立って寝ました。公園で目覚めると夕陽でした。とっても幸せな生活です。㋨

電撃王
6月号 5月8日発売!!

電撃PCエンジン
6月号 4月30日発売!!

電撃メガドライブ
第3号 5月8日発売!!

月刊電撃コミック GAO
6月号 4月27日発売!!

ライター募集中!!

3度のメシよりゲームが好き。ゲームの事にはちょっとうるさい。雑誌関係の仕事をしてみたい。なあ～んて人に大朗報!!
電撃では、スーパーファミコン、ファミコンをはじめ、ＰＣエンジン、メガドライブなどのゲーム攻略法やゲームレビューが書けるライターを大募集中です(18歳以上で都内近郊在住者に限ります)。人より先に新作をプレイできて文章の勉強にもなり、その上お金までもらえる。こんなステキな仕事を希望する方は、①最近プレイしたゲームの紹介(1200字以内)②履歴書(写真貼込み)を同封の上、電撃スーパーファミコン編集部ライター募集係まで封書でご応募ください。

※電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先は

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部『○○○』係

電撃スーパーファミコン

※ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

第8号(合併号)
1993年5月14・28日
定価490円(税込)

発行所　メディアワークス
住　所　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電　話　(編集部) 03(5276)2432
　　　　(広告部) 03(5276)2435
発売元　主婦の友社
住　所　〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電　話　(営業) 03(3294)1137
印刷所　大日本印刷株式会社
雑誌コード 26394-5/28

ⒸMedia Works 1993
Printed in Japan
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

※ゲームの内容に関してのご質問は一切受け付けておりません。ご了承下さい。

ファイナルファンタジーV 通信販売

SQUARESOFT

©スクウェア 1992

[ファイナルファンタジーV カードコレクションズ]

スーパーファミコンの大ヒットゲーム「ファイナルファンタジー」。その壮大な世界が、カードになった!21種類のジョブをはじめとするさまざまなビジュアルとともに、貴重なデータを満載。いろいろ集めて遊び方を工夫しよう!

ファイナルファンタジーV
カードコレクションズ 全253枚

1カートン 200枚入 4,000円

- ●ジョブ・カード…105枚●キャラクター・カード…3枚
- ●召喚獣カード…16枚●エリア・カード…16枚
- ●アイテム・カード…82枚●ステータス・カード…12枚
- ●コンビネーション・カード…10枚●イメージ・カード…1枚
- ●チェック・リスト…4枚●ホログラム・カード…4枚 (バッツ、レナ、ファリス、ガラフ)

※この他、ホログラムカードが4枚全てもらえる「ラッキーカード」があります。「ラッキーカード」は253枚の中には含まれておりません。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

カードになった FFワールド

FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジー テレホンカード

Ⓐ~Ⓚ 価格 各1,200円 各50度数

©スクウェア1987・1988・1989・1990・1991・1992

ハガキでご注文、代金は後払い!

◆お申し込み方法◆

☆18歳未満の方は、お父様かお母様の署名が必要です。(了承を確認する為です)

●ハガキに1商品名と注文数2郵便番号3住所4お名前(フリガナをつけて下さい)5年齢6電話番号7印鑑(押していないと受付られません)8ご両親の署名

《記入例》

テレホンカード Ⓐ×1
〒○○○-○○
○○県○○市○○番地
(フリガナ)
氏名______(オ)
TEL______印
署名______
(ハガキ・うら)

41円切手
〒173
東京都板橋区弥生町77-3第一ビル3F
㈱ムービック内
「F・F」通販係
(ハガキ・おもて)

◆お支払い方法◆

☆お支払い代金は、
商品代金 + 消費税(3%) + 荷ずくり送料(一律600円) = 合計金額 となります。

●お支払いは、商品と同封されている振込用紙でお近くの郵便局から支払っていただく事になります。

●合計金額が¥2,000以上になった場合は、代金と引換になります。(商品を届けた郵便局員の方に支払っていただきます。)

◆お届け期間◆

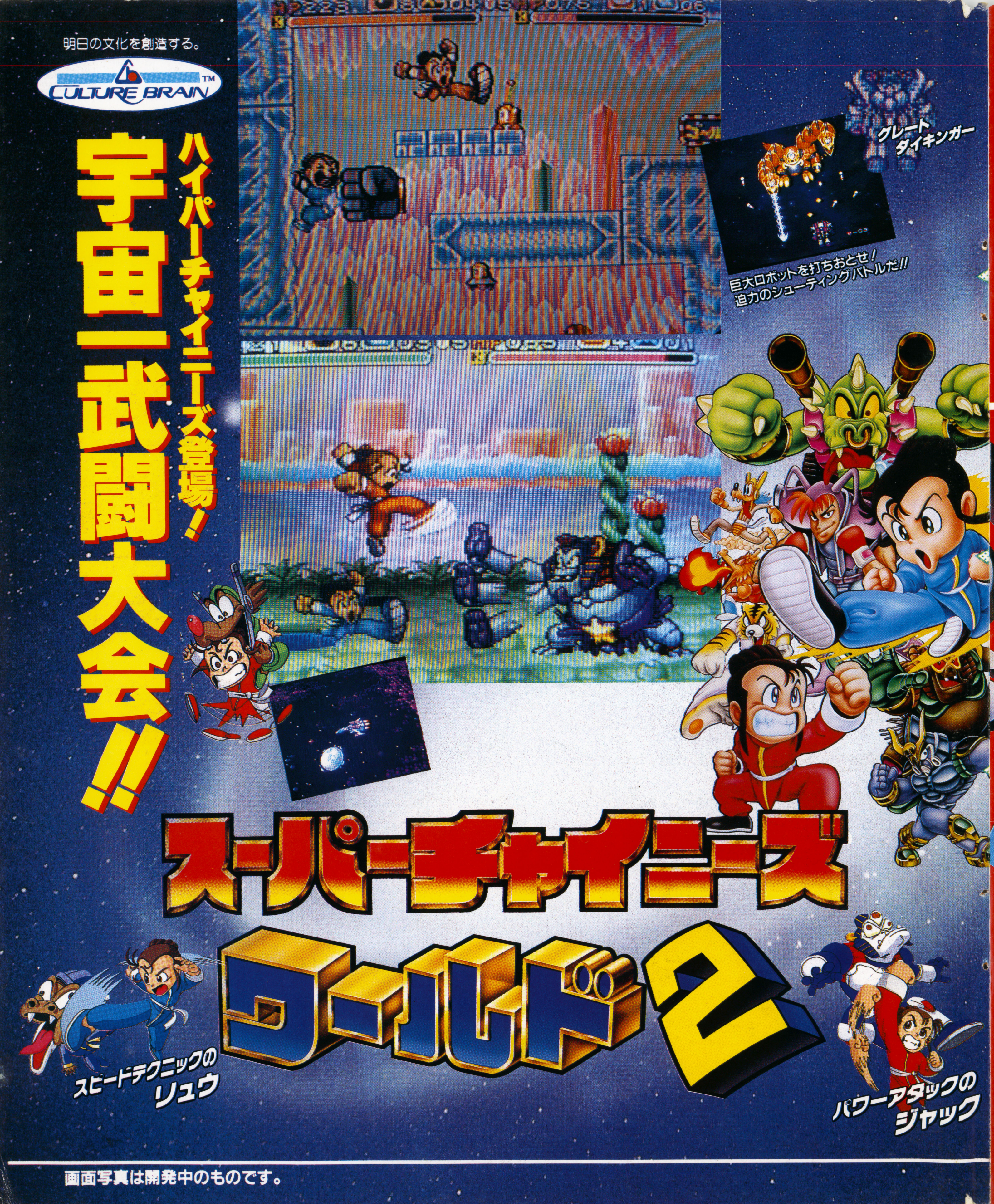
☆通常、お申し込みのハガキを受付後、25~30日程かかります。

●商品到着後、1週間以内でしたら返品できます。その場合の送料は、お客様の負担となりますのであらかじめご了承下さい。

◆お申し込み締切日◆

☆1993年5月31日消印有効

お問合わせ先:㈱ムービック通販係 Tel.03-3972-1150(月~金AM10:00~PM5:00)


明日の文化を創造する。
CULTURE BRAIN
宇宙一武闘大会!!
ハイパーチャイニーズ登場!
グレートダイキンガー
巨大ロボットを打ちおとせ!
迫力のシューティングバトルだ!!
スーパーチャイニーズワールド2
スピードテクニックのリュウ
パワーアタックのジャック
画面写真は開発中のものです。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

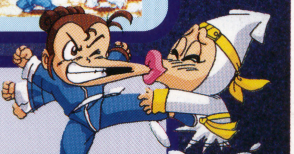
おもしろ格闘RPGなのだ!

その1 新ジャンル!でますますおもしろ〜い!

今度のスーチャイは初の格闘RPGなのだ!宇宙のかなたギンガラ星団を舞台にした、おもしろイベントや、ストーリー、サブゲームなどを楽しめるおもしろRPGと、それぞれが十数種類の技を持つ宇宙格闘家との、本格的な格闘アクションゲームが楽しめるぞ!!RPGしながら格闘アクションゲームもできちゃうなんてすごいよね!

その2 本格アクション!!で宇宙武道家との戦いだ!

でかキャラ、ハイパーチャイニーズに変身すれば、本格的な技が使えるのは、みんな当然知っているよね。こちらが本格アクションするって事は、敵キャラだって本格派だ!酔拳使いに空手家、レスラーなどの格闘家が勢揃い、しかも相手は宇宙格闘家だから、いろんなおもしろい特技をもっているのだ!!油断しているヒマなんかないぞ!



その3 友達と対戦だ!個性的な格闘家がおもしろい!!

ビッグニュース!な、何と今度のワールド2には、VSモードが入っているのだ!ゲーム中でてくるサイバーボクサー、サイキック柔道家等、おもしろくってかっこいい宇宙武道家を使って友達と対決だ。大技や必殺技、特技など、各宇宙格闘家のいろんな技を使って対戦出来るから熱くなるぞ!!

12Mロム 予価¥9,800(税別)

7月発売予定!

〒130 東京都墨田区太平2-5-7 おもしろ情報局03(3829)0870

VS対戦アクションゲーム!

SD飛龍の拳

国盗りファイター列伝

スーパーターボモード搭載!!

スーパーテクニックを極めて!格闘王をめざせ!!

必殺技フル装備の12戦士たちを使いこなせ!

世界制覇だ!!

あの「飛龍の拳」がSDタイプになって、対戦アクション国盗りゲームで登場!敵の領地で待ちかまえている格闘家に勝ったら、そいつを仲間にすることもできちゃう!カンフー、カポエラ、空手などの個性的な12人の格闘家が選べるぞ!アクションもSDタイプだからといってあなどれないぞ!連続技や投げ技、防御はもちろん、迫力の必殺技まで使えちゃう超本格派!テクニックを極めて格闘王をめざせ!!

画面写真及びロゴは開発中のものです。

12Mロム 予価¥9,800(税別) 発売未定

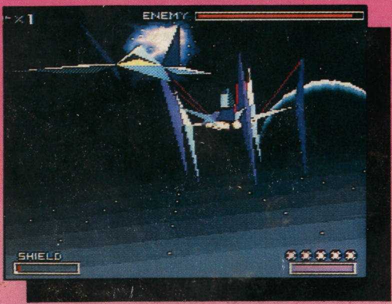
株式会社カルチャーブレーン

電撃スーパーファミコン 第8号
定価490円（本体価格476円）
●発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL. 03(5276)2432［編集］
●発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL. 03(3294)1137［営業］
●発行人/佐藤辰男 ●編集人/塚田正晃

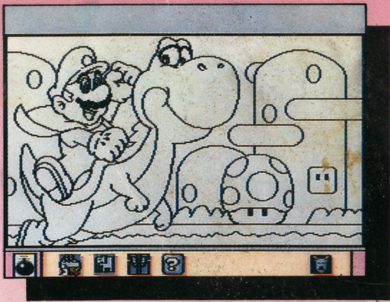
SUPER Famicom

Nintendo

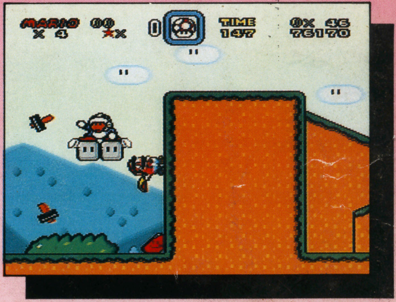
ついに58秒台が出ました。


スターフォックス
SHVC-FO 税込価格9,800円

スーパーマリオカート
SHVC-MK 税込価格8,900円


マリオペイント
SHVC-MSA 税込価格9,800円

ゼルダの伝説
SHVC-ZL 税込価格8,000円


スーパーマリオワールド
SHVC-MW 税込価格8,000円

エフゼロ
SHVC-FZ 税込価格7,000円

シムシティー
SHVC-SC 税込価格8,000円

パイロットウイングス
SHVC-PW 税込価格8,000円

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
東京支店 TEL.(03)5820-2251 大阪支店 TEL.(06)376-5950 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-1821 札幌営業所 TEL.(011)621-0513

© 1993 Nintendo

T1026394050499
©Media Works 1993
印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌26394-5/28

電撃スーパーファミコン No. 8
スーパー大攻略&ファイナルファイト2完全攻略